

995 ptas.

revista de videojuegos de PC

Año IV • Nº 40

Este mes en el CD-ROM: Witchaven, Wing Nuts, Loadstar, Apache y Brain Dead13.

1944 ACROSS THE RHINE

"ASALTO FINAL"

Y ADEMAS:

Primal Rage

A IV Network$

Zoop

Mech Warrior 2

FIFA 96

Phantasmagoria

Were Wolf vs Comanche

E.C.T.S. 95

TODAS LAS NOVEDADES DEL MOMENTO

MP MULTIPRESS



Ahorro y Calidad Total





6.800 Ptas.



9.800 Ptas.



9.800 Ptas.



14.800 Ptas.



14.800 Ptas.



21.800 Ptas.

¡¡no tire su dinero!!

Cartuchos inkjet Logar

Epson Stylus 800/1000	1.492 Ptas.
Epson Stylus Color negro	2.775
Epson Stylus Color color	4.424
Canon BJ-600 negro y color	1.042
Canon BJ-800 negro y color	1.275
HP DeskJet 500 negro	4.500
HP DeskJet 500 color	4.875

Anunciado en TV

venta directa
91 683 6836

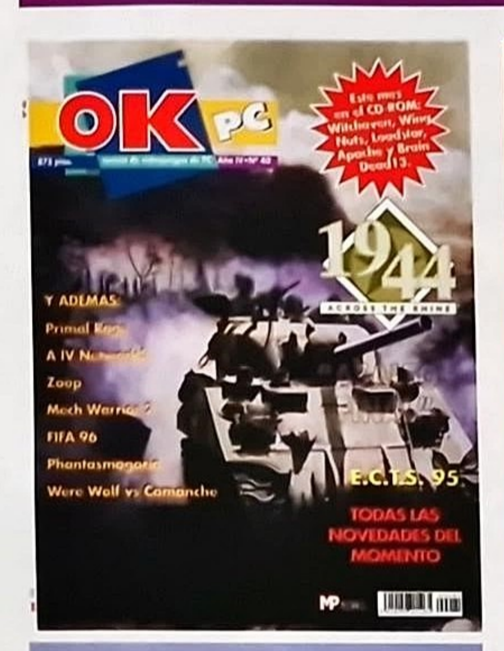
Envio gratuito (más de 6.000 Ptas)
a cualquier punto de España.
Servicio península en 24 horas.
Madrid servicio especial urgente en 4 horas.

buscamos distribuidores

Avda. Europa, 205
28905-Getafe, Madrid
Tel 91 683 6836 Fax 91 696 8895

a estos precios hay que sumar el IVA

ahorro y calidad total



NUESTRA PORTADA

En esta ocasión, la portada ha sido adjudicada a *1944 Across the Rhine*, un excelente simulador bélico que nos hará revivir las experiencias de la última batalla en los alrededores del río alemán.

ESPAÑA ES UN MERCADO CON FUTURO

Las últimas incursiones en el mercado español de videojuegos, por parte de compañías tan afamadas como Virgin y BMG nos muestra que nuestro país está en pleno crecimiento. Estos fríos meses que se nos echan encima son, sin duda, los que traen lanzamientos más explosivos y buena muestra de ello es el especial que hemos realizado de la feria londinense E.C.T.S.

Virgin es una casa que todos conocéis por su firma discográfica, ¿quién no tiene un disco de Virgin en su casa? Ahora, viendo lo próspero que se está haciendo el mercado español, se han decidido a invertir en nuestro país y crear su propia red de marketing y distribución de productos, la cual estaba anteriomente a cargo de Arcadia. Los lanzamientos de Virgin en el terreno de los videojuegos son por todos conocidos como: *The Jungle Book* (*El Libro de la Selva*), *Command & Conquer*, *Lands of Lore*, *El Rey León*, *Aladdin*, etc.

BMG también es mundialmente conocida por su casa discobráfica BMG Ariola, que ha fichado a grupos tan afamados como Depeche Mode. Con esta compañía queda también demostrado la incursión del mundo del cine, los estudios Universal, en el mundo de los videojuegos. No es ningún secreto que tanto los videojuegos como los formatos de vídeo y cine están experimentando fuertes cambios tecnológicos. Buena muestra de ello es la investigación y desarrollo de nuevos soportes ópticos en los que pueden grabarse películas completas con calidad digital y las voces en varios idiomas, un proyecto que poco a poco está cobrando vida y en el que se están invirtiendo fuertes cantidades de dinero, pero por el que estamos seguros de que cada peseta invertida será más que rentable.

No creemos que tarden mucho en hacer sus incursiones otras grandes productoras cinematográficas, ya que la tarta da para mucho y nadie puede permitirse el lujo de quedar descolgado del tren de las nuevas tecnologías, así que supongo que nosotros, los consumidores, tendremos que hacer algún pequeño esfuerzo económico en actualizar nuestros equipos, aunque no con mucha prisa, ya que la nueva generación de procesadores que puede llegar a principios del año próximo, asegura una fuerte bajada de los precios del PC.

Director: Miguel Angel Alcalde.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos, Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: José Villalba Medina, Julián Pérez, Fernando Pertierra, Carlos Arias, "Alan Wilder", "Gengis Khan", "Athenea", Luis Gallego.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Publicidad: Comercial de Medios de Comunicación, S.L. C/ Francisco de Rojas 5, 4ª oficina 1. 28010 Madrid. Tel.: (91)447 55 53/59 62. Fax: (91)447 67 70.
Director comercial: Miguel Bendito.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Casanova 36, 4º-3ª. 08011 Barcelona. Tel. (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.

Es una publicación de:



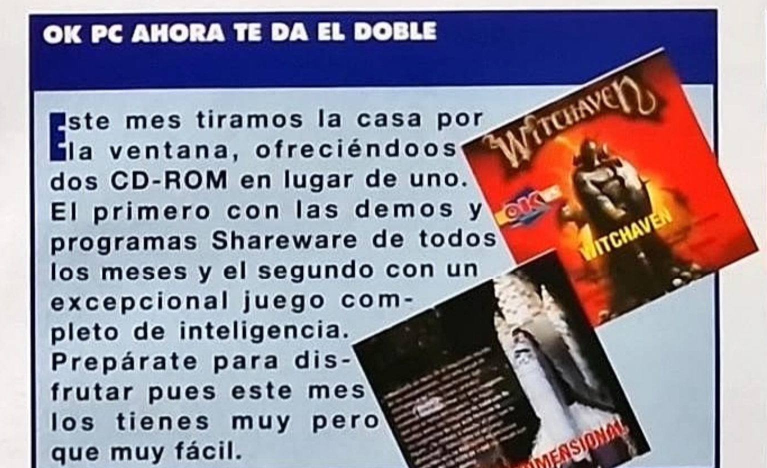
Director general: Julio Goñi.
Director editorial y producción: Gregorio Goñi.
Gerente general: Eusebio San Martín Muñoz.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Redacción, administración y suscripciones: C/ Alberto Alcocer, 5, 1º dcha. Tel.: (91) 350 52 14 - Fax: (91) 350 60 02
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol. Ind. Los Angeles, Getafe.

Depósito Legal: M-24602-92 Printed in Spain XI-95.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Iberoamericana Ediciones S.A. C/Libertad Nº517 Santiago (Chile). Tfno: (562) 681 82 40, Fax (562) 681 10 12
Importador exclusivo para Mexico: C.A.D.E., S.A. de C.V. C/Castilla Nº266. D.P. 03400 México D.F. Tfno: (525) 696 27 37
Canarias, Ceuta y Melilla 875 Ptas.

SUMARIO

OK PC AHORA TE DA EL DOBLE

Este mes tiramos la casa por la ventana, ofreciéndoos dos CD-ROM en lugar de uno. El primero con las demos y programas Shareware de todos los meses y el segundo con un excepcional juego completo de inteligencia. Prepárate para disfrutar pues este mes los tienes muy pero que muy fácil.



OK PC Preview
Pág. 28



COMMAND & CONQUER

¿Os acordáis de Warcraft y su sempiterna lucha entre orcos y humanos? Pues ahora llega su réplica, aunque con tanques, lanzamisiles e infantería como armas. ¡Hasta donde vamos a llegar!

PRIMAL RAGE

Pág. 64
OK PC Pasarela

Toda la furia animal de aquellas fieras, ya extintas, vuelve para hacernos pasar grandes ratos. Ayuda a tu dinosaurio a vencer a sus enemigos.



EN ESTE NUMERO



VUELVE A PONERTE AL VOLANTE

IndyCar Racing II te vuelve a poner al volante, en la parrilla de salida para competir en el deporte automovilístico más famoso del mundo.

- Quince fieles reproducciones de las 15 pistas de IndyCar.
- Los coches, los pilotos, los equipos e incluso las vallas publicitarias son una reproducción exacta de los de la temporada 1995 de Fórmula Indy.
- Elaborados detalles en todos los coches y sorprendente escenario presentado con gráficos SVGA de resolución 640x480 hacen posible que todos y cada uno de los cuadros sean nítidos y precisos.











PAPYRU

Envía este cupón con tus datos a Virgin Interactive Entertainment España, S.A. Hermosilla, 46 2º D. 28001 Madrid, antes del 1/2/96, y recibirás un obsequio Virgin. Además te tendremos informado de un montón de sorpresas que estamos preparando.

Tengo: ☐ PC ☐ 486 ☐ Pentium, memoria ____ Mb ☐ Próxima adquisición ☐ Tarjeta sonido
☐ CD-ROM ☐ Próxima adquisición ☐ Consola Modelo
Voy a cambiarme a: ☐ PC modelo ☐ Consola modelo
Compro SW de entretenimiento ☐ frecuentemente ☐ a veces ☐ nunca
Nombre ____
Dirección ____
Provincia ____
CP ____

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67 • Tel. Soporte Técnico: (93) 425 20 06

Imagínate ser el rey en el LIBRO de la SELVA

Walt Disney's CLASSIC The Jungle Book

Si quieres ser el rey de las lianas aquí tienes la oportunidad. Juega con uno de los dibujos animados más memorables de Walt Disney, El libro de la Selva.

Como Mowgli viajarás a través de la selva, en los doce niveles de acción donde conocerás a todos los personajes que aparecen en la película original.

Disponible en PC CD ROM







Pon-te de moda

¡Atento! muy pronto te vamos a poner más de moda



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67 • Tel. Soporte Técnico: (93) 425 20 06

FLASHES

■ Intel presenta Indeo Video Interactive. La nueva tecnología software que permite implementar funciones video interactivas en PC? Indeo Video Interactive permite disponer de una interactividad en tiempo real y controlar las imágenes gráficas y video en las aplicaciones multimedia y lúdicas en PC.

■ Continuando su expansión en España, Virgin ha abierto sus nuevas oficinas en Madrid, que son operativas desde el pasado 1 de Septiembre. Se cree que proximamente Virgin piensa expansionarse hacia tierras sudamericanas, terreno aún inexplorado por esta empresa.



■ Microsoft presenta Visual Tools 95, las herramientas de desarrollo para Windows 95. Para la presentación de dicho producto, el 28 de Septiembre se creo una rueda de prensa donde se mostraron las excelencias de la utilidad.

■ La empresa distribuidora española Dro Soft, ha pasado a llamarse desde el pasado Octubre Electronic Arts, al igual que la compañía programadora.

LA SAGA DE LAS ESTRELLAS



Era casi seguro que la cuarta parte iba a llegar hasta nosotros. Tras el rotundo éxito de la parte anterior, que llamó la atención porque había sido creada como si de una producción cinematográfica se tratase, sorprendiendo a propios y extraños con su gran calidad gráfica. Ahora llega Wing Commander IV, donde de nuevo la raza humana se haya amenazada y tu, a los mandos de tu poderoso caza espacial, deberás acabar con tus enemigos, alcanzando así el grado de almirante en la flota estelar.

Aun está en proceso de elaboración, pero dentro de muy poco conseguiremos mucha más información y os la ofreceremos en primerisima exclusiva.





BMG IMPLANTA SUS OFICINAS EN ESPAÑA

En esta fria temporada parece quetodos los distribuidores internacionales de juegos se están fijando en nuestro país. Este es el caso de BMG, quien ha creado una división especial de software, a parte de su ya conocida casa discográfica BMG Ariola. De la mano de esta nueva distribuidora de juegos llegarán una gran cantidad de nuevos y potentes títulos. Las primeras novedades de BMG vendrán de la compañía Rocket Science, como es el caso de Loadstar, Wing Nuts y Cadillac and Dinosaurs. En el CD-ROM de este mes podréis ver un buen ejemplo de estos productos.

OK PC TRASLADA SUS OFICINAS

Desde el pasado día 1 de Octubre, OK PC ha cambiado su dirección, tanto a nivel de redacción, como a nivel de publicidad. Estas son las siguientes direcciones a las que tendréis que llamar por teléfono o escribir una carta:

REDACCION OK PC:

C/ ALBERTO ALCOCER Nº 5 - 1º DERECHA.
MADRID 28036
TLFS.: 350-52-14 /
350-54-78 /
350-58-31
FAX: 350-60-02



SECCION DE PUBLICIDAD OK PC:

COMERCIAL DE MEDIOS DE COMUNICACION, S.L. (CMC)
C/ FRANCISCO DE ROJAS, Nº 5 - 4º OFICINA 1.
MADRID 28010
TLFS.: 447-55-53 /
447-59-62
FAX: 447-67-70





"WingMan te da máximo control.
¡Te lo digo yo, colega!"
Billy Mather
Guerrero supremo del Cyberespacio
•Dispara a tope con botones antideslizantes perfectamente colocados.
•Prueba la palanca que te da más agarre y un verdadero control.
•Base pesada que evita deslizamientos y resbalones.
•Fácil conexión a cualquier conector de 15 pines.
•¡Este cable se pasa de largo!
• Garantía de 1 año del líder mundial en dispositivos de señalización.
WINGMAN™ EXTREME.
Preferido en todas partes por los guerreros de los juegos tridimensionales, Logitech marca la diferencia. Juega con ventaja en uno de los siguientes puntos de venta: KM Tiendas, Centros Comerciales PRYCA (con dpto. de Informática) y Tiendas de Informática Logic Control o llama a LOGITECH al 93-4192257.
Las marcas registradas TM / son propiedad de sus respectivos propietarios.
Wingman™
Optimo comportamiento con control de aceleración.
Wingman™ Extreme
La experiencia suprema en comportamiento y control de juegos tridimensionales
LOGiTECH

E.C.T.S'95

TODOS LOS EXITOS DEL AÑO



Como todos los años y cada seis meses, el ECTS se celebra en la lluviosa ciudad de Londres. En esta gran feria, se dan cita los mejores distribuidores y creadores de software lúdico, para presentar cuáles serán sus próximas novedades.

Si en el anterior encuentro la gran novedad fue protagonizada por la abundante aparición de títulos en CD-ROM y se dieron los primeros pasos en la creación de juegos multimedia, en esta ocasión la gran revolución la ha representado el gran derroche de técnicas cinematográficas que se han aplicado al software. Ahora, la creación de un juego tiene detrás un equipo más amplio que el que se reúne para crear una película de cine.

A lo largo de la feria no nos dejaban de sorprender las auténticas películas a pantalla completa que utilizaban los productos en sus presentaciones, e incluso a lo largo de todo el juego. Según parece los creadores de software están apostando más por procesadores potentes, como el Pentium a 75 Mhz, que por tarjetas MPEG de descompresión de vídeo en tiempo real, lo cual es de agradecer de cara al futuro comprador "jugón", ya que significa una notable disminución del precio final de un equipo multimedia.



La publicidad y el marketing utilizado por todas las compañías de software fue realmente sensacional. Cada stand estaba adornado evocando el juego más importante que distribuía. Así, el stand de Codemaster era una auténtica sala de boxes que nos recordaba a los archidivertidos *Micromachines 2*. En el stand de Infogrames luchaban soldados templarios para recordanos su última gran aventura; y en Virgin todo estaba adornado como en un gran cine, ya que sus productos eran auténticas películas. En resumen, la feria ECTS no nos defraudó y eso es lo que queremos trasmitiros a lo largo de este reportaje.

Otra de las dudas que quedó desvelada en la feria fue si Windows 95 será o no la nueva plataforma de juegos para la próxima generación de juegos. Existe todo tipo de posicionamientos al respecto; tal vez, el más acertado sea el de Sierra, que ha optado por hacer sus productos multiplataforma, pudiendo aprovechar el máximo soporte del sistema operativo que tengamos instalado. Aunque ya están saliendo los primeros juegos para Windows 95, todavía no se puede hablar de un gran liderazgo, debido principalmente a los problemas de compatibilidad y funcionamiento que Windows 95 tiene con muchos productos.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

GAMETEK

Cuatro fueron los juegos presentados por esta compañía, a cual más impresionante y llamativo.

El primero es *Road Warrior: Quarantine II*, en el que de nuevo nos ponemos a los mandos del taxi más sangriento de todos los tiempos, para limpiar nuestro parabrisas de ingentes cantidades de hemoglobina.

A. Gent nos mete de lleno en una aventura al más puro estilo *Alone in the Dark*, en la que encarnamos a uno de los más sagaces detectives de la historia.

D-1000 es un impresionante producto, que sirve de ampliación al eterno *Doom*, con mil niveles nuevos que harán crecer en miles de litros la cantidad de sangre que puede soportar nuestro ordenador.

Hellfire Zone es un simulador de vuelo bélico en el que controlamos a un poderosísimo helicóptero con el que tendremos que realizar toda clase de misiones.





HELLFIRE ZONE

Pero los juegos no fueron lo único bueno que nos ofreció Gametek. Fijaos sino en las impresionantes azafatas que nos recibieron nada más llegar.



ROAD WARRIOR: QUARANTINE II



A. GENT

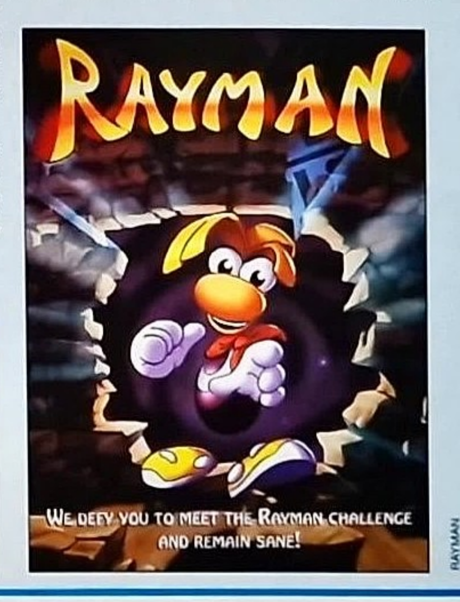
UBI SOFT

La distribuidora Ubi Soft presentó en la feria dos productos muy diferentes. El primero es el juego *Rayman*, un juego de plataforma especialmente diseñado para el mundo de las consolas, pero que también se está preparando para PC CD-ROM. La calidad de *Rayman* es estupenda ya que no sólo se ha cuidado la velocidad y definición de los gráficos; también se ha dotado al juego de un toque de humor muy especial con enemigos y objetos sumamente divertidos.

El otro producto presentado en la feria, *Guitar Hits*, es un software educativo realmente original e interesante. Se trata de un curso asistido por ordenador para tocar la guitarra. El curso incluye vídeos, textos y muchas partituras para practicar.



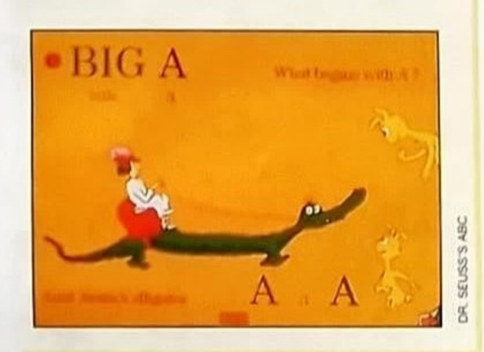
GUITAR HITS



RAYMAN

LIVING BOOKS

De la mano de Broderbund, la educación también tuvo un lugar en la feria. Broderbund dedicó un stand independiente a sus exitosos cuentos interactivos con los que los niños aprenden a leer jugando. Estos programas pueden utilizarse incluso para aprender idiomas, ya que se presentan en formato CD-ROM multilenguaje. Aparte de sus exitosos productos, ya aparecidos en nuestro país, como *The Tortoise and the Hare* (*La liebre y la tortuga*), Broderbund presentó *Dr. Suss´s ABC*, un producto orientado a niños de 3 a 7 años con el que es posible enseñar el abecedario de una forma divertida, relacionando palabras, jugando e investigando. Broderbund utiliza en esta línea educativa un entorno muy ameno; si, por ejemplo, señalamos en la letra C, aparece un camello y si pulsamos sobre el animal, éste se pone a bailar.



DR. SEUSS'S ABC

BLIZZARD

El catálogo de Blizzard no fue muy extenso en la feria, pero el mejor título que presentaron merecía su presencia en la misma: *Warcraft II*. Muchos de vosotros recordaréis su primera entrega en la que, comandando a los humanos u orcos, teníamos que ir completando sucesivas misiones hasta acabar con nuestros rivales. En esta segunda parte, la calidad gráfica ha mejorado ostensiblemente (gráficos SVGA) y sobre todo se ha dotado a ambos ejércitos de nuevos e intrigantes medios como barcos, dragones, arqueros elfos, enanos inventores, submarinos, nuevos recursos, grifos, zepelines y auténticos acorazados. Otro de los aspectos que más os sorprenderán es la gran inteligencia con que el PC planifica sus ataques, es más peligroso que un jugador experto, así que... cuidado y ojo a lo que viene.


WARCRAFT II

DOMARK

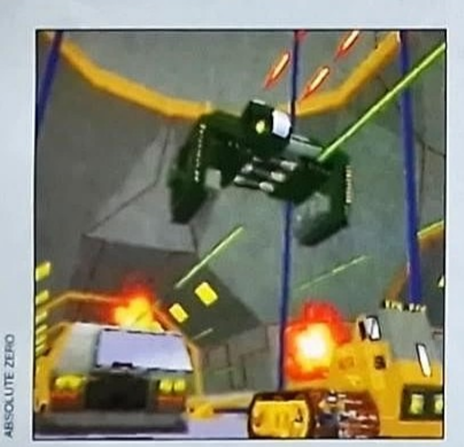
Uno de los nuevos productos de Domark en los que se mostró más interesada fue sin duda alguna *Manager 2*. Este estupendo simulador de fútbol te pone tras la dirección de un equipo de fútbol, siguiendo la idea original del antiguo *Futbol Manager*, pero con unas novedades significativas. Entre las principales aportaciones está la extensa base de datos actualizada con más de 4.000 estadísticas de jugadores, los gráficos con calidad SVGA, más de cuatro horas de comentarios en formato CD, una extensa colección de fotografías, posibilidad de ampliación para la actualización de las ligas, etc.

Otra de sus novedades, *Deathtrap Dungeon*, es un excelente juego de lucha 3D en el que tendremos que internarnos en un siniestro castillo lleno de zombies, orcos, esqueletos, dragones, arañas gigantes, etc.

En el terreno de los simuladores, Domark prepara tres títulos. El primero, *AH-64 Apache* te pondrá a los mandos de este estupendo simulador. Con el segundo, *Confirmed Kill*, podrás jugar por módem o red, pero lo más novedoso es que es un simulador de guerra diseñado específicamente para Internet. El último simulador es *Flying Nightmares 2* con el que podrás pilotar al mismísimo AV8B Harrier.

Para los amantes de las carreras Domark ofrece *Big Red Racing*, un estupendo juego arcade en el que es tan importante ser el primero como eliminar a tus oponentes. La variedad de prototipos a pilotar (coches, lanchas, etc.) son el principal atractivo del producto.

En cuanto al género arcade, Domark presentó en la feria *Terracide*, un estupendo arcade espacial 3D diseñado para ordenadores Pentium y tarjetas aceleradoras de vídeo en tres dimensiones. Con menos requerimientos (un 486/50 Mhz), *Absolute Zero* te pone a los mandos de otro arcade espacial con cinco vehículos diferentes y hasta quince armas diferentes. La velocidad requerida del procesador en ambos arcades es debida a que utilizan unos soberbios gráficos en SVGA.

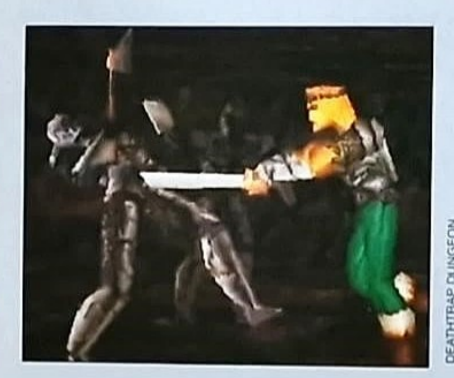

ABSOLUTE ZERO


BIG RED RACING



MANAGER


FLYING NIGHTMARES 2


DEATHTRAP DUNGEON


TERRACIDE



Abrete camino a través de un clásico del Cómic
Cadillacs and Dinosaurs
3 CDs
Un cómic clásico de Mark Schultz a toda pantalla
9 niveles de "...conduce y dispara para sobrevivir..."
Modo de 2 jugadores cooperando.
Escenas mortales
Play
Demo
More...
Exit
BMG Interactive Entertainment
ERBE
Rocket Science

BLUE BYTE


BATTLE ISLE 3


ALBION


THE SETTLERS



ARCHIMEDEAN DYNASTI

Uno de los títulos más esperados de Blue Byte era *Battle Isle 3*, un magnífico juego de estrategia que tiene detrás no sólo dos estupendas partes, si no también una extensa colección de módulos, escenarios y ampliaciones de los juegos originales. En esta tercera entrega la resolución gráfica se ha visto enormemente mejorada, así como la parte estratégica. Al contrario que en *Battle Isle 2*, ahora es mucho más fácil seleccionar el tipo de armamento que utilizaremos en cada combate y está mucho más clara la funcionalidad de cada arma. El juego cuenta además con una extensa colección de imágenes de vídeo que darán pistas al jugador sobre cada escenario.

Otro de los juegos que presentó Blue Byte fue *Archimedean Dynasty*, un juego de lucha submarina futurista que cuenta con unos gráficos excelentes, a 64.000 colores, aunque también necesitará de toda la potencia de un 486/66 Mhz.

Albion es un estupendo arcade-rol que utiliza la perspectiva y filosofía de juego de la serie *Dark Sun*. Una de las características más notorias de este producto es que combina la acción en dos y tres dimensiones en función de la fase del juego o el lugar en que nos encontremos, sacando las ventajas de las dos modalidades.

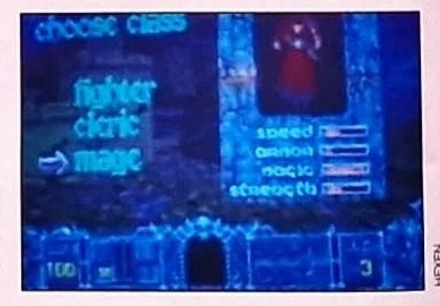
El cuarto producto de Blue Byte es *Chewy Esc from F5*, un divertido dibujo animado que nos reta a una aventura futurista llena de humor y color, repleta de puzzles, un juego en el que los dibujos animados y su calidad son el factor más importante.

Por último, Blue Byte presentó *The Settlers II*, un magnífico juego de estrategia en el que nuestra misión es ir descubriendo mundos detalladamente cuidados. La idea nos recuerda al famoso Pópulus, pero la supera con creces y no sólo gráficamente, ya que el programa incorpora una amplia selección de escenarios sucesivos con diferentes ambientes, descubrimientos y construcciones.



CHEWY ESC FROM F5

GT INTERACTIVE SOFTWARE



HEXEN

Los creadores de los juegos más absorbentes de todos los tiempos como son *Doom* y *Heretic*, han vuelto a colaborar con el equipo de programación Raven para la segunda parte de *Heretic*. Se llama *Hexen* y promete ser la revolución del próximo año. Su desarrollo es similar a *Heretic*, pero cuenta con numerosas novedades. La más interesante, sin duda ninguna, es la posibilidad de escoger personajes como el mago, el clérigo o el guerrero. ¿Os imagináis jugar al mejor arcade que ha existido como es *Doom*, pero en un ambiente de puro rol medieval? *Hexen* será nuestra obsesión cotidiana durante mucho tiempo.

Otra novedad interesante es *Mortal Kombat 3*. GT se va a encargar de su distribución y seguro que será más sádico que las partes anteriores, con muchos más golpes secretos, "fatalitys" y todos aquellos ingredientes que han hecho del programa original el mejor juego de lucha para los PC´s.


PRESENTACION HEXEN

MICROPROSE

De la mano de los amos de la simulación, se presentaron jugosas novedades a todos los que visitamos su stand. Grandes juegos que a continuación os presentamos.


MAGIC: THE GATHERING

• MAGIC THE GATHERING. Un juego de cartas que ha arrasado en medio mundo. Magia y aventura se unen en la versión de ordenador que promete ser tan excitante como el juego original. Muy recomendado para los amantes del rol medieval.


GRAND PRIX MANAGER

• GRAND PRIX 2. La Fórmula Uno nunca ha estado tan bien representada como en este proyecto de Microprose. Con la colaboración de la Federación Internacional de Automovilismo y la ayuda de expertos pilotos , se ha recreado al detalle circuitos de todo el mundo, algunos tan conocidos como Monza o Silverstone, hasta un total de 16 circuitos que componían el Campeonato del Mundo de 1994. Imágenes desde varias perspectivas distintas y desde cámaras situadas en varios puntos del circuito refuerzan el tremendo impacto visual del juego.

• GRAND PRIX MANAGER. Como el anterior, nos encontramos de nuevo con la Fórmula Uno, pero esta vez desde la perspectiva de los despachos. Al frente de una de las escuderías más importantes y con mucho dinero para gastar, tenemos muchos retos que cumplir: ganar grandes premios, contratar a los mejores pilotos o diseñar el mejor prototipo.



GRAND PRIX 2

• TRANSPORT TYCOON DELUXE. Actualización del clásico simulador, considerado como uno de los mejores programas de estrategia. Nuevos escenarios, posibilidad de construir puertos, aeropuertos y terminales de mercancías, son las sugerentes posibilidades que nos ofrece. Técnicamente ha sido remodelado totalmente, utilizando imágenes SVGA y una completa banda sonora.


TRANSPORT TYCOON DELUXE

• TOP GUN. Por fin, la versión para ordenador de la película que lanzó al estrellato a Tom Cruise. Una mezcla entre simulador y arcade que cuenta con numerosas escenas digitalizadas del film. También se han rodado algunas especialmente para este juego. Rápido y adictivo, su posibilidad de jugar en red, lo convierte en un producto muy importante para los próximos meses.


TOP GUN

• THIS MEANS WAR! La estrategia llevada al mundo de *Mad Max*. Tras la destrucción de la red de información mundial por un virus informático, grupos de terroristas han tomado el poder de varios países. Al mando de tus fuerzas militares, y en un entorno isométrico, verás el gustazo que produce eliminar a tus enemigos uno a uno.


THE MEANS WAR!

• VIRTUAL KARTS. Un divertidísimo juego que ofrece la posibilidad de jugar en red con tus amigos. Al volante de tu vehículo debes ser el más rápido en circuitos callejeros con todo tipo de imprevistos. La realidad virtual al alcance de cualquiera.


VIRTUAL KARTS

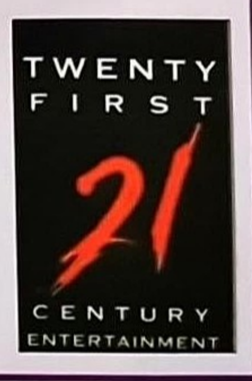
MICROSOFT

De la mano de Microsoft se presentaron dos novedades principales, la primera fue su primer joystick Plug & Play y la segunda el juego *Fury* 3, comentado en esta revista. Para matar el rato pudimos apreciar la calidad de *Fury* 3 montados en una nave virtual que nos puso los pelos de punta. Este simulador se definirá como la segunda parte del *Terminal Velocity*, aunque mejorada tanto en gráficos como en velocidad; además está especialmente diseñada para su nuevo joystick y Windows 95.

SIMULADOR FURY3

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

Estoy seguro de que todos conocéis esta compañía por los estupendos pinball que han sacado al mercado. En la feria ECTS presentaron su último pinball, que tiene como nombre *Pinball Illusions*. Este juego cuenta con una magnífica banda sonora en formato CD-Audio, así como unos gráficos muy detallados, manteniendo la misma perspectiva que en la anteriores entregas.



MINDSCAPE

La gigantesca compañía Mindscape nos presentó en la feria el mayor número de novedades sin lugar a dudas. Mindscape tiene juegos para todos los gustos, desde juegos de rol (de la casa SSI), de carreras, estrategia, etc. Incluso prepararon un catálogo especial con versiones adaptadas para que funcionen en el sistema operativo Windows 95.

Para el entorno Windows tradicional y Windows 95 salieron un montón de títulos más que esperados. Entre los nombres más conocidos están: *Total Distorsion*, *USS Tyconderoga*, *Metal Marines*, *Al Unser Jr's Arcade Racing*, *Allied General* (la segunda parte de *Panzer General*) y *Warhamer* entre otros. En el terreno de MS-DOS se presentaron *Air Power*, *Steel Panthers*, *Aliens*, *The Raven Project*, *Renegade*, *Silent Hunter* o *Chess Master 5000*. A continuación os comentamos los más importantes.


ALIENS


ALLIED GENERAL

- Su 27 Flanker: Cambiando la vieja idea de crear simulaciones de aviones de combate europeos o norteamericanos, Mindscape saca la simulación de este estupendo interceptador soviético.
- Druid: De la mano de Sir-tech llega esta híbrida aventura de rol especialmente diseñada para jugadores que no estén iniciados en este magnífico y excitante género. Con gráficos renderizados SVGA, voces digitalizadas, combate en tiempo en real, un menú de magia muy intuitivo y muchas más novedades será el primer juego de rol de muchos lectores.
- Warhammer 40.000: Basado en el juego de tablero que mezclan aspectos de rol con un gigantesco juego de estrategia y del que recibe el nombre, este juegazo utiliza gráficos renderizados en 3D, junto con más de 40 minutos de vídeo, la posibilidad de utilizar periféricos avanzados de realidad virtual y, por supuesto, la modalidad de red.


CYBERSPEED


DEATH KEEP


RAVEN PROJET


SILENT HUNTER

- Silent Hunter: Los simuladores de submarinos siempre han tenido una buena aceptación. Este es el caso de esta simulación de la Segunda Guerra Mundial perfectamente documentada, incluso incluye una enciplopedia multimedia con vídeos e información.
- Tiny Troops: Este juego de estrategia enfrenta a dos reinos que llevan más de 450 años guerreando en el planeta Agaris IV, que está a punto de ser destruido. Para evitar su destrucción y seguir luchando optan por teletransportarse a la Tierra e invadirla. ¿Sabes a quién le tocará defender nuestro planeta?
- Raven Project:: La lucha por la supervivencia en nuestro planeta está servida. Con este magnífico simulador-arcade futurista podrás decidir quién será el vencedor. Con una amplia selección de naves y armamento, *Raven Project* promete ser un estupendo juego.
- Entomorph: Este juego es la continuación del famoso *World of Eden*. En este caso tendrás que librar a tu reino de una especie de maldición que ha transformado tu mundo y lo ha llenado de mutantes, insectos y todo un repertorio de criaturas malvadas.
- Deathkeep: Este magnífico juego de rol en primera persona te permitirá moverte con plena libertad en busca del demonio Necromancer, que ha escapado de su prisión de hielo. Algunas de sus características son: más de 27 enemigos diferentes, vista en 3D, selección de personaje inicial que hace variar el juego y un gigantesto mapeado.
- Azrael's Tear: Ambientado en el mundo medieval, tu misión en este juego de rol será encontrar el Santo Grial y robarlo con tus habilidades de ladrón, un personaje que no se utiliza con demasiada frecuencia como personaje único en los juegos de rol de PC.
- Cyberspeed: Saliendo del mundo de rol, Cyberspeed te ofrece una excitante carrera futurista en la que los buenos modales y la deportividad no están a la orden del día. La filosofía del juego nos recuerda a juegos tan afamados como *Hi-Octane* o *Slipstream 5000*.
- Aliens: Este es, sin duda, uno de los mejores títulos que Mindscape nos está preparando para los próximos meses. El juego estará basado en los cómics que tienen su mismo nombre y que tanta fama han tenido en EE.UU., y estará enfocado como una mezcla entre aventura, cómic y estrategia.
- Allied General: La segunda parte de *Panzer General* está servida. En este caso el modo campaña estará enfocado del lado de los aliados. En esta segunda parte se han incorporado nuevas unidades que aumentan la emoción y realismo de este juego de estrategia como son: ingenieros, rangers y tropas de la Commonwealth. El juego podrá jugarse en tres modos de campaña diferentes en función del bando que escojamos (Rusia, Reino Unido o EE.UU.).
- Steel Panthers: Este juego de estrategia nos traslada a la Segunda Guerra Mundial y nos propone dirigir y luchar en los mayores combates que hubo entre unidades acorazadas.

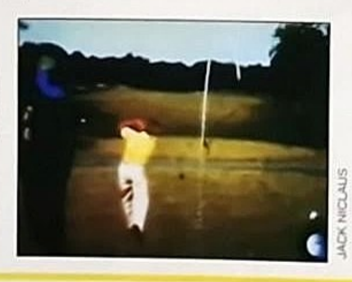
WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Esta compañía no sólo le ha dado soporte al PC, sino también a las consolas de la nueva generación, como la Playstation. Los títulos para ordenador son los siguientes:

- Panic in the Park: Protagonizado por Erika Eleniak, una de las exprotagonistas de Vigilantes de la Playa, que se introduce en un tétrica aventura llena de personajes siniestros.
- Organic Art: Es un psicodélico programa que mezcla las imágenes surrealistas con sonido de la nueva era, creando un ambiente bucólico y atrayente.
- Jack Niclaus: Es un nuevo simulador de golf que tiene como protagonista a tan impresionante jugador.
- Hardball 5: Lo último en simulación de béisbol.
- Unnecesary Roughness '96: Realizado pensando en todos aquellos a los que les guste la estrategia del fútbol americano.


ORGANIC ART


UNNECESARY ROUGHNESS 96


JACK NICLAUS



PANIC IN THE PARK


HARDBALL 5

PRESIDENTE

Championship MANAGER 2

¡EL JUEGO QUE TODOS LOS AFICIONADOS AL FÚTBOL ESTABAN ESPERANDO!

Más de 4 horas de comentarios con la voz de Emilio García Carrascosa, el gran comentarista de EUROSPORT

¡Sencillamente, el mejor manager de clubs de fútbol que se ha hecho jamás! . PC ZONE.

¡LLEVA A TU EQUIPO AL TÍTULO!.

- Jugabilidad y adicción inigualables.
- Más de 4.000 perfiles y estadísticas de jugadores.
- Gráficos SVGA.
- Calendario real de la temporada de fútbol.
- Hasta 43 presidentes jugando al mismo tiempo.
- Sistema de transferencia de jugadores.
- Estructura por módulos que permite la utilización de discos con datos de ligas extranjeras.
- Más estadísticas de jugadores y partidos que nunca, incluyendo tiros a puerta y marcajes clave.
- Además aprovecha la oportunidad que siempre has deseado. Conviértete en presidente de la selección nacional y compite en los campeonatos europeos y en los mundiales .

CD-ROM





Velazquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08/09 Fax: 577 90 94
28001 MADRID





ELECTRONIC ARTS


TIME COMANDO


FIFA 96


NHL 96


CYBERMAGE

El gigante Electronic Arts nos ofreció una gran selección de actualizaciones de sus juegos deportivos y aunque algunos sigan pensando que las segundas partes..., os aseguro que estos productos están supercuidados. Otra de las novedades de Electronic Arts anunciadas en la feria fue su acuerdo con Origin para realizar una nueva generación de simuladores que utilizase la extensa base de datos de Jane´s, la mayor base de datos militar del mundo.

- Fifa 96: Sin duda alguna este producto es una de las estrellas de Electronic Arts. La calidad del producto es debida a su extensa base de datos con más de 4.000 jugadores internacionales (lista actualizada a la presente temporada) y al juego de fútbol, que en esta ocasión ha mejorado sensiblemente, con unos gráficos y movimientos sumamente cuidados. Para aumentar el realismo se han incluido comentarios de viva voz e incluso se ha introducido la posibilidad de hacer cambios de jugadores en medio del partido.
- NHL 96: Siguiendo su línea de actualizaciones, *NHL 96* nos ofrece toda la liga de hockey sobre hielo. Como detalle curioso de las novedades que incluye este producto está la posibilidad de tirar de la camiseta del contrario, así como la de realizar giros de cintura para evitar tal marrullería.
- NBA Live 96: Esta nueva versión actualiza toda la información del juego para incluir una base de datos con todos los jugadores y estadísticas de la última temporada de baloncesto en la NBA. Como novedad se han incluido nuevos movimientos de los jugadores que dotan al juego de un mayor realismo, así como una presentación de los partidos por comentaristas profesionales.
- Cybermage: Basado en un cómic futurista, Origin ha creado este fantástico arcade tridimensional con el que se regala el primer cómic de la serie Cybermage a todo color.
- Wing Commander IV: La saga Wing Commander ha mejorado a pasos de gigante en los últimos años. Con cada nueva entrega de Wing Commander descubrimos las nuevas posibilidades de nuestro PC y en este caso podemos apreciar lo que un futuro se llamará películas digitales. Los actores de esta película-videojuego provienen del mercado de Hollywood como Terry Borst, Frank De Palma, Mark Hamill, Cristopher Blair, etc.
- Crusader: En futuro alejado unos 220 años de nuestro mundo actual, tu misión será acabar con la tiranía del gobierno que controla a todos los ciudadanos como si de la película Metrópolis se tratase. Esta es la excusa perfecta para realizar un magnífico arcade en perspectiva isométrica y unos excelentes gráficos SVGA.
- Shock Wave Assault: Introduciéndose en el nuevo sistema operativo Windows 95, Electronic Arts prepara una aplicación especialmente diseñada para éste. En este juego de acción, creado al más puro estilo de Hollywood, te llevará a jugar los más excitantes combates espaciales.
- Time Commando: Del creador del éxito *Little Big Adventure* sale este producto, una magnífica aventura de acción futurista que nos transporta a un mundo donde la velocidad de la luz es el único factor que limita la potencia de los microprocesadores. Tal limitación obliga a investigar nuevos mundos viajando en el tiempo, incluyendo el lejano y querido Oeste de John Wayne, y retar a todo ser que se te cruce.
- Space Hulk II: Los aficionados al rol conocerán este ambiente del que ya se realizó un juego hace ya casi dos años. La misión de tu comando es destruir a un grupo de aliens que han invadido una base espacial. La tensión está servida en un escenario tridimensional en el que comandas a cada marine por separado en un combate en tiempo real en el que los aliens salen de los lugares más insospechados, incluso a través de las paredes.


WING COMMANDER IV


SHOCK WAVE ASSAULT

MAXIS

Los amantes de las simulaciones económicas conocen de sobra los juegos de Maxis. Obras tan afamadas como *Sim City* han sido un éxito a nivel mundial y los títulos que han seguido sacando suben su propio baremo día a día.

- Sim Isle: Una de sus últimas simulaciones; reta al jugador a cuidar y defender una isla virgen llena de vida y naturaleza. El objetivo es que crezca una pequeña ciudad respetando el entorno a medida que crecen sus necesidades. La idea es tan natural que Maxis ofrece una libra (unas 170 pesetas) por cada juego que venda a WWF, la anterior ADENA.

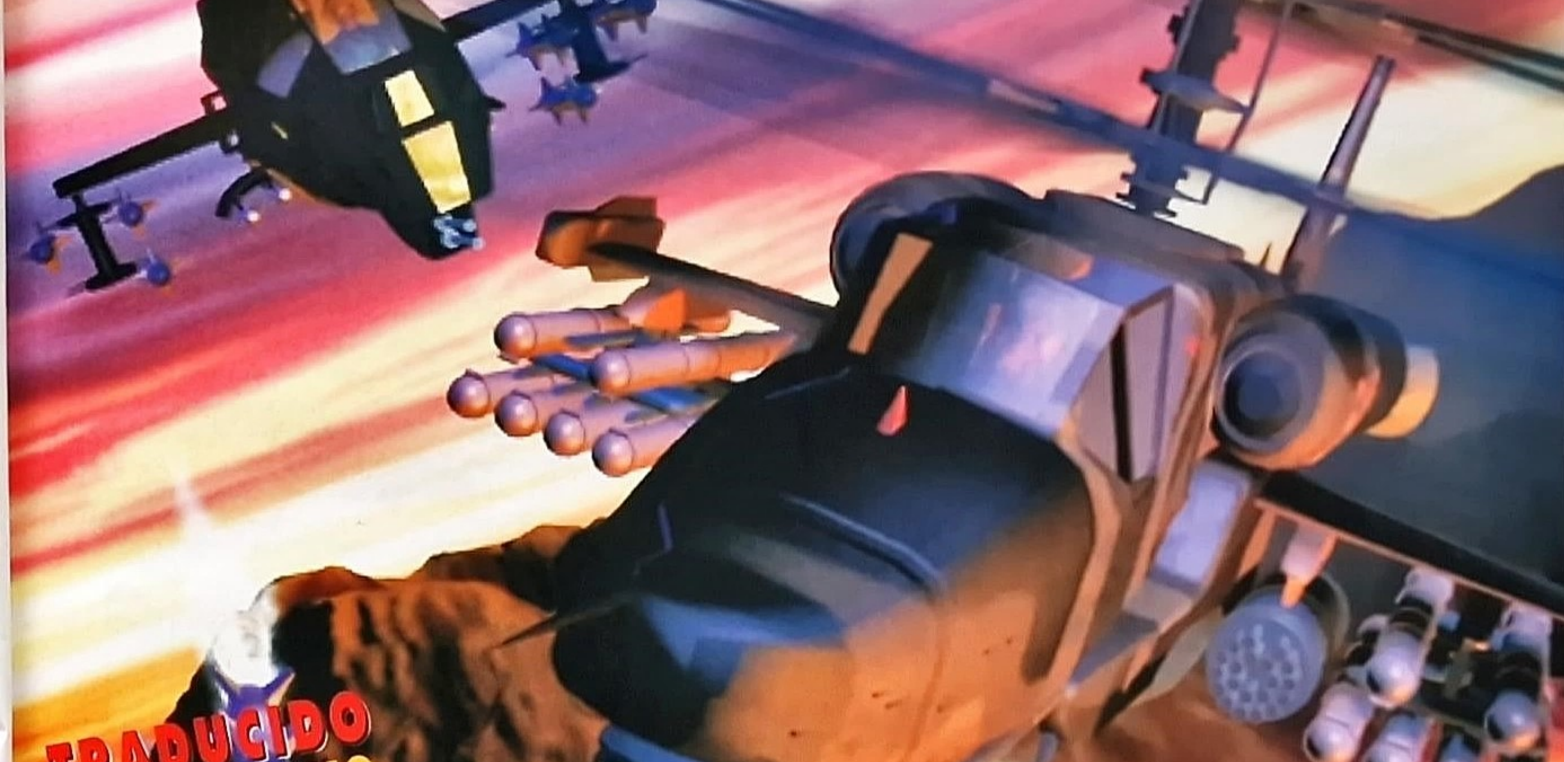

SIM ISLE

- Sim City 2000 W95: Esta estupenda simulación se está diseñando específicamente para Windows 95, incluyendo alguna pequeña novedad como un zoom mejorado. El producto final incluirá el *Urban Renewal Kit* y un buen número de ciudades precreadas.
- Full Tilt!: Rompiendo moldes con sus simulaciones tradicionales, Maxis nos ofrece este estupendo pinball 3D diseñado para Windows 95. Entre sus características más novedosas están sus imágenes fotorrealistas y su excelente sensación de profundidad.
- Truckology: Para niños de 7 a 11 años, Maxis presenta este documental sobre los grandes camiones que incluye modelos virtuales en 3D que pueden ser conducidos en un escenario virtual. El programa incluye más de 20 minutos de dibujos animados.
- Redshift 2: Este producto es una ampliación de *Redshift* e incluye una extensa información sobre todo el universo. Su archivo fotográfico e informativo es enorme y está muy cuidado. El programa es capaz de generar una imagen del cielo a una determinada hora, teniendo en su base de datos más de 250.000 estrellas. Incluso es posible realizar viajes espaciales y grabarlos a modo de película.


REDSHIFT 2

¡Su mejor amigo no le dejaría volar solo!

Con Werewolf vs. Comanche 2.0 no tiene por que volar sólo. Con dos juegos de combate para PC CD dentro de una misma caja y las completas características multijugador —vía módem, red o conexión directa—, puede jugar en combates frente a frente, jugar en equipo o realizar vuelos en solitario. Y, si está a los mandos del nuevo helicóptero de ataque ruso o de su temible contrapartida americana, el RAH–66 Comanche, volará a través del increíble realismo de los terrenos Voxel Space en más de 100 espeluznantes misiones nunca vistas, incluso si es usted un veterano de Comanche.



Werewolf® vs. Comanche 2.0™

Algunas veces tus mejores amigos pueden ser tus peores enemigos.

Simulador. Disponible en PC-CD-ROM

NOVA LOGIC™



Werewolf es una marca registrada de Data East USA, Inc. para videojuegos en los Estados Unidos.
Werewolf es una marca registrada de Novalogic en el Reino Unido y Alemania y es una marca de Novalogic en el resto del mundo.

Edificio Arcade · Rufino González 23 bis · Planta 1ª · Local 2 · 28037 Madrid · Tel. 91–304 70 91 · Fax. 91–754 52 65

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40



INFOGRAMES

La compañía francesa Infogrames, tan conocida por sus saga *Alone in the Dark*, presentó las siguientes noverdades:

• Tintin: Infogrames se ha hecho con los derechos de una


TINTIN

gran colección de historias de Tintín para crear unos estupendos juegos. Las aventuras de este personaje no sólo serán fases de arcade; la estrategia en algunas zonas y la conversación con los personajes del juego serán vitales para llevar a buen fin la aventura.

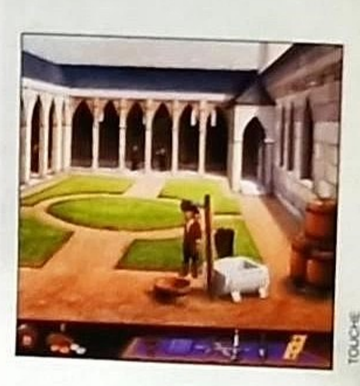

LANGUAGE SYSTEM

• The Multimedia Languahe System Plus!: Esta estupenda mejora sobre la anterior versión hará que aprender idiomas sea mucho más fácil que antes. Ahora el programa es capaz de comprender nuestra entonación a través de un micrófono que podemos adpatar a nuestra tarjeta de sonido.

• Time Gate: Esta fantástica aventura utiliza la misma filosofía de gráficos y acción de la saga *Alone in the Dark*. El escenario del juego nos traslada a la edad feudal, una era en la que los Templarios tuvieron mucha fama. Nadie sabe la historia real de esta secta, ni los poderes que tenían y aspiraban a tener, pero en nuestro país dejaron su huella. El juego tiene detrás una enorme y estupenda labor de recopilación de información sobre estos guerreros santos.


TIME GTE

U.S. GOLD


TOUCHE

Una gran novedad constituía la principal atracción de esta compañía. Se trata de *Touche*, con el subtítulo de *Las aventuras del quinto mosquetero*. Una genial aventura que nos lleva al siglo XVI donde las deudas con el honor se pagaban con sangre, y el amor a una dama era la máxima aspiración a la que podía llegar un caballero. Esperamos con impaciencia su llegada a nuestro país.

INTERPLAY

De la conocida mano de Interplay ha llegado a nuestro país un montón de excelentes títulos en todos los géneros. En la feria no fueron menos y presentaron lo siguiente:

• Frankenstein: Esta aventura-película te transportará al mundo literario de Frankenstein. Creo que sobra cualquier explicación sobre quién es este personaje.

• Stonekeep: Con este juego entrarás en una nueva generación de juegos de rol. La calidad gráfica y guión del producto son excelentes, así como la simplicidad del entorno gráfico.

• Water World: Basado en la película de Kevin Kostner, tu objetivo será defender tu mundo submarino de todo ser que se acerque con malas intenciones.

• Conquest of the New World: En este programa de estrategia tu misión será colonizar el Nuevo Mundo. La idea, ya utilizada por *Colonization* de Microprose, es ahora mejorada con gráficos en perspectiva isométrica de gran calidad. Los combates están muy detallados y todo el juego se ha cuidado al máximo.

• Dragon Dice: La novedad de este fantástico juego de rol será que va a ser el primer juego de rol de Interplay que estará basado en las tan exitosas reglas AD&D.

CONQUEST OF THE NEW WORLD


WATERWORLD


FRANKENSTEIN


STONKEEP

TELSTAR


PAMELA ANDERSON


LEADBETTER GOLF


FABLE


VEGAS GIRLS

Otra de las compañías presentes en la feria, que más productos presentó, fue Telstar, que sobre todo llamó la atención por lo sugerente de sus imágenes. Los primeros productos son dos calendarios-agenda, adornados con fotos muy impresionantes y dirigidos tanto a hombres, como a mujeres. El primero tiene como protagonista a la sensual Pamela Anderson, esa rubia explosiva que todas las tardes nos hace caer la "baba" mientras vemos la serie en la que participa. El segundo está más dedicado al público femenino, pues las fotos que aparecen son de un grupo de modelos publicitarios, todos de muy buen ver.

Otra de las novedades que Telstar tiene previsto poner a la venta son unos impresionantes packs de juegos, que al precio de uno solo, van a ofrecernos horas y horas de diversión. ¿Qué os parecería ver, por ejemplo, reunidos en una misma caja a *Dark Sun*, *Fantasy Empires*, *Dungeon Hack*, *Stronghold* y *Unlimited Adventures*? Pues éste es sólo uno de los muchos que están en realización.

Vegas Girls es otro de los títulos que está en proceso. En el vamos a poder ver en paños menores a las más bellas muchachas, aunque no sólo jugando al póquer, sino también a la ruleta, a las máquinas tragaperras, etc.

David Leadbetter's Faults & Fixes es un curioso programa educativo, dedicado a los que practican, o pretenden hacerlo, el deporte de golf; este título puede enseñarles.

Fable nos introduce en un mundo de aventuras, donde solamente los más valientes podrán sobrevivir, inspirado en un mundo medieval, donde la espada y la brujería siguen en pleno combate.

GREMLIN

La compañía Gremlin es mundialmente conocida por sus arcades y en general juegos muy rápidos. Siguiendo su mejor línea, en el ECTS presentaron tres juegos donde el factor velocidad es su mayor virtud.

NORMALITY

- **Actua Soccer:** En los últimos juegos de Gremlin se está apreciando una notable calidad e innovación gráfica; éste es el caso del producto que nos ocupa, que ofrece una magnífica perspectiva de juego que varía dinámicamente en función de cada jugada. *Actua Soccer* es una nueva experiencia en juegos de fútbol.
- **Fatal Racing:** Si te gustan las emociones fuertes puedes participar en esta estupenda carrera de coches en la que loopings, cruces y derrapes están a la orden del día.
- **Normality:** En esta aventura, con gráficos en tres dimensiones, asumes el papel de Hent, un chico al que la higiene nunca le ha gustado mucho y tu misión será desvelar el misterio que engloba a Neutrópolis.


ACTUA SOCCER


FATAL RACING

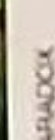
FLAIR SOFTWARE

Una compañía prácticamente desconocida en nuestro país, que a partir de ahora dejará de serlo. En su maleta se encontraban una serie de títulos en los que predominaba el elemento arcade y la más pura acción. Pero atención a sus aventuras gráficas que guardan enormes sorpresas.

- DOUBLE AGENT. Inspirado en Spy vs Spy, un viejo juego del Spectrum, la cuestión va de espías que deben encontrar al otro en el menor tiempo posible. Viene preparado para que puedan conectar hasta cuatro jugadores y cuenta con múltiples escenarios.
- RAPID RESPONSE. Un nuevo matamarcianos proveniente del espacio exterior. Optimizado para que pueda funcionar bajo Windows 95, tiene unos efectos sonoros y visuales bastante buenos.
- TROLLS. Un juego de plataformas que los más pequeños agradecerán. Lleno de detalles divertidos, debemos recolectar todo tipo de objetos, aumentar nuestra puntuación con los bonus y encontrar habitaciones escondidas repletas de tesoros.
- MORPH. Huyendo del laberinto de puzzles. Esta puede ser la mejor definición de este juego de inteligencia, que a más de uno romperá el coco.
- SHOCKWAVES EXPRESS. El bombazo de esta compañía. La unión de la aventura gráfica, el género del rol y la acción del arcade. Todo ello aderezado con la música de FRONT 242, el grupo rey de la EBM (Electronic Body Music) o "Bakalao" como se llama en España. La sensual protagonista ha sido creada de la mano de Tom Carney, el diseñador de la última película de Mr. Stallone *Juez Dredd*, y ella nos espera en un mundo futurista repleto de violencia.
- PARADOX. Una aventura en el tiempo. Tomando elementos del género del rol, debemos guiar a una intrépida mujer desde el Jurásico hasta la Edad Media. Encontraremos culturas perdidas, monstruos surgidos de la misma puerta del infierno y muchos extraños personajes que nos acompañarán en este fantástico viaje.



DOUBLE AGENT



PARADOX



SHOCKWAVES EXPRESS

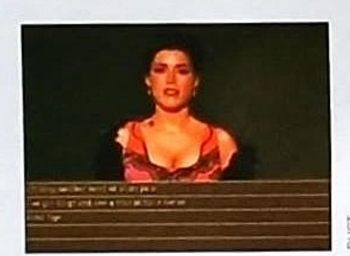
BMG INTERACTIVE

En la feria, BMG Interactive presentó los que van a ser sus primeros títulos en el mercado español, algunos de los cuales ya están este mes en nuestra revista, todos ellos con una calidad extraordinaria como podréis ver a continuación. Estas son sus principales estrellas:

- Back Packer: Este producto es una mezcla entre un juego y un programa educativo. La idea es ir visitando las más famosas ciudades del mundo y poner a prueba nuestros conocimientos en obras de arte, monumentos e historia en general. Una idea muy original y muy bien realizada.
- Skull Cracker: El mundo está controlado por criaturas malignas y sólo tú puedes acabar con ellas. Esta es la excusa para realizar un rápido arcade de lucha bajo Windows de la mano del creador de *Jump Raven* o *Lunicus*.
- Dust: Esta aventura te traslada a Diamondback, en Nuevo Méjico en el año 1882, y nuestro objetivo será encontrar un cargamento de plata que perdieron hace mucho tiempo exploradores españoles.
- Bermuda Sindrome: Este arcade te traslada a un mundo dominado por los dinosaurios en el que nuestro personaje, un hombre de nuestro siglo, tiene que salvar a una linda salvaje. *Bermuda Sindrome* no es un arcade más, sino que constituye todo un juego de inteligencia en el que cada pantalla requiere de la astucia del jugador.
- Battle Beast: Y para los amantes de los juegos de lucha llega un combate bestial, una salvaje y rápida lucha entre bestias con muchos toques de humor.


BACK PAKER


BATTLE BEAST


DUST


BERMUDA SINDROME

VIRGIN

El sello internacional Virgin, anteriormente distribuido por Arcadia, ahora se ha instalado independientemente en nuestro país. Virgin va a sacar una avalancha de novedades en estos próximos meses siguiendo la excelente línea a la que nos tiene acostumbrados.

- Heart of Darkness: Este juego nos ofrece uno de los arcades con la mejor ambientación que hayamos visto hasta ahora. Los fondos están delicadamente cuidados hasta el más mínimo detalle, así como los movimientos. *Heart of Darkness* es uno de esos programas que rompen las barreras entre los PC's y muchas consolas.
- The 11th Hour: Ya está a punto de salir la tan esperada segunda parte del juego *The 7th Guest*, que ha sido comprado por más de un millón de personas en todo el mundo. Este juego de puzzles (más de 40 en total) y misterios consigue resoluciones e imágenes de video a una calidad mejor que la que se obtiene en una tarjeta MPEG-1.
- Ascendancy: Para los amantes de la estrategia, Virgin está preparando este juego espacial en el que tendremos que luchar por conquistar el universo, negociando y guerreando contra un gran número de razas exteriores. La investigación en nuevas tecnologías y las buenas relaciones con las demás razas serán la clave de la victoria.
- Mission Critical: Con este producto podrás sumergirte en un mundo virtual con imágenes animadas que se desplazan con una gran suavidad, junto con imágenes cinematográficas. Toda una aventura que nos recuerda a grandes películas como *Alien* y *2001*.
- Tilt!: Los pinball han tenido mucho éxito últimamente y los señores de Virgin lo saben, por eso han diseñado un estupendo pinball con una perspectiva de juego igual a la que se obtiene en las máquinas reales. El movimiento y los gráficos han sido cuidados hasta el mínimo detalle.
- Screamer: Con seis circuitos diferentes, *Screamer* te propone correr contra hasta ocho jugadores simultáneamente por red. La calidad gráfica del producto es, sin duda alguna, su punto más fuerte, así como sus fabulosos efectos de sonido y voces.
- Toonstruck: Esta divertidísima y alocada comedia es una aventura que te transporta a tres mundos diferentes. Nuestro personaje, llamado Drew, tendrá que introducirse en estos mundos para acabar con el siniestro conde Nefarious.

En el stand de Virgin también pudimos apreciar las segundas partes de juegos como *Resurrection* (*Cyberia 2*) e *Indycar Racing II*. No queremos terminar con los lanzamientos principales de Virgin sin apreciar el enorme esfuerzo que han hecho al sacar la colección *White Label*, que ofrece títulos de primera línea como *7Th Guest + Indy Car Racing*, a precios que oscilarán entre las 2.000 y las 2.500 pesetas.


ASCENDACY


HEART OF DARKNESS


SCREAMER


THE 11th HOUR

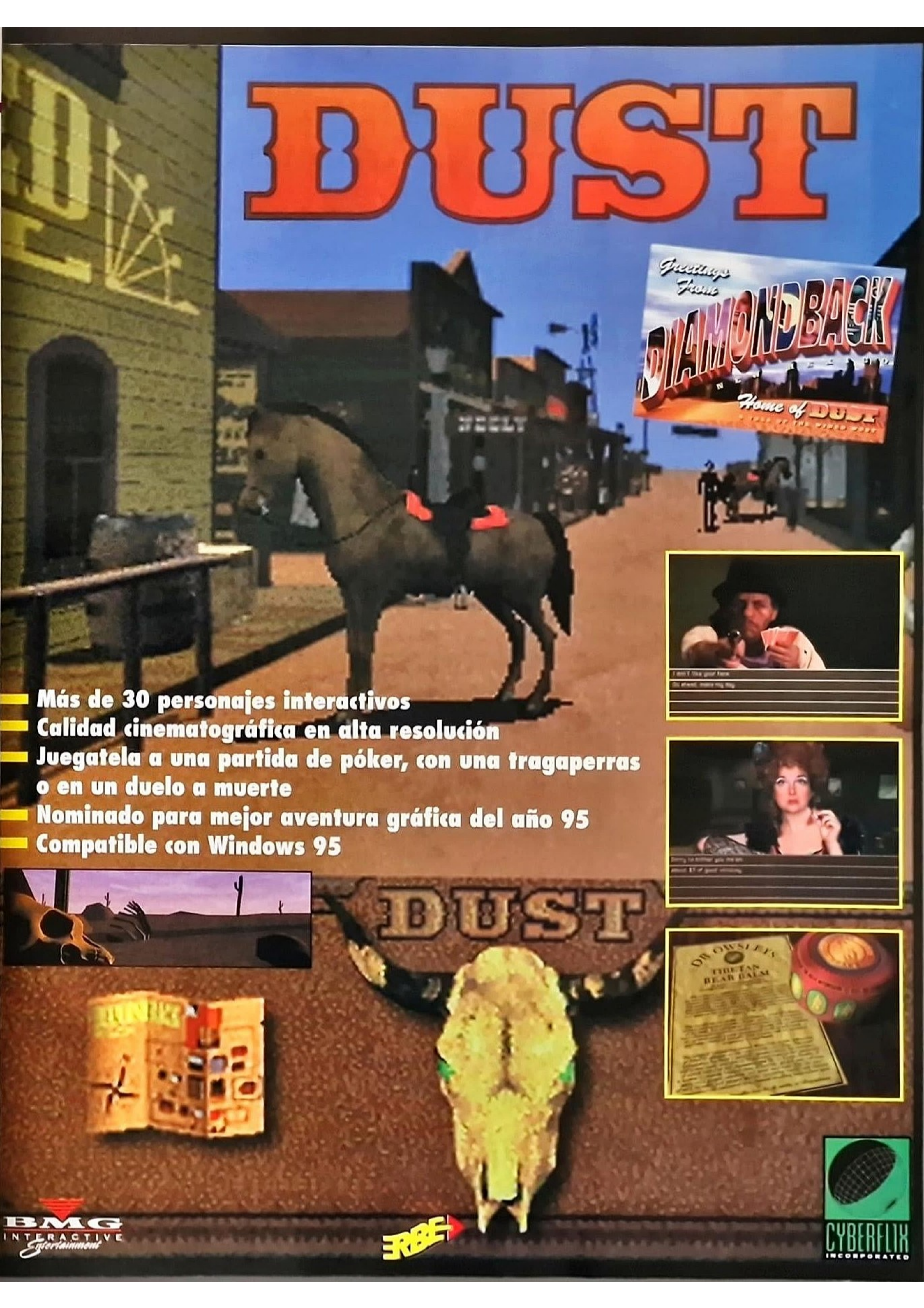


TILT!



TOONSTRUCK


MISSION CRITICAL


DUST
Greetings From
DIAMONDBACK
Home of DUST
Más de 30 personajes interactivos
Calidad cinematográfica en alta resolución
Juegatela a una partida de póker, con una tragaperras o en un duelo a muerte
Nominado para mejor aventura gráfica del año 95
Compatible con Windows 95
DUST
BMG
INTERACTIVE
Entertainment
ERBE
CYBERFLIX
INCORPORATED



CIC

La famosa distribuidora de cine y vídeo ha dado el gran salto al mundo de los videojuegos. En la feria nos presentaron sus novedades, entre las que destacaba por su elevada adicción *Zoop*, que por sí solo merecía una pasarela de nuestra revista. Otros productos superinteresantes que nos cautivaron fueron:

* Star Trek Deep Space Nine: La conversión al ordenador de una de las últimas series de ciencia ficción creadas en Estados Unidos. Una aventura gráfica fascinante repleta de secuencias de la serie de televisión y que engancharán irremediablemente a los "trekkies".


STAR TREK NINE

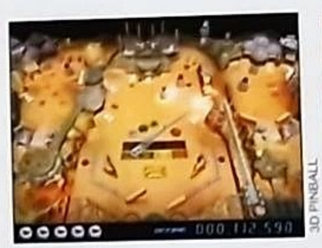
* Aaah! Real Monsters: Llega la acción para los más pequeños de la casa. Un grupo de simpáticos mosntruitos que en vez de dar miedo provocan carcajadas. Estas son las principales bazas que nos presenta este adictivo juego.
* Playmath: El nuevo concepto de programa educativo. Nunca las matemáticas fueron tan fáciles de aprender, ya que ha sido diseñado especialmente para los niños en edad preescolar. Cuenta con gráficos y colores muy atrayentes además del sonido. Todo vale para conocer las leyes de la multiplicación.


PLAYMATH

* Congo: La taquillera película que vuelve a los clásicos filmes de aventuras en Africa. El juego promete contener tanta tecnología como en la película, porque las escenas que presenta en alta resolución son para quitarse el sombrero.
* The Indian in the Cupboard: La clásica historia del niño que conoce el mundo de los gnomos trasladada a la época actual. Esta vez, un niño americano conoce a todo un guerrero indio que apenas supera unos pocos centímetros de altura. También es otro proyecto cinematográfico que pronto se estrenará en nuestro país. Su versión en ordenador se ha trasladado al formato de aventura gráfica, tal vez porque es la que más posibilidades tiene.
* MTV Unplugged: La moda de la música acústica llega incluso a sus más eternizados enemigos: los ordenadores. La conocida cadena musical nos presenta una guía interactiva que contiene todo sobre los grupos que han hechosconciertos acústicos. Ideal para los seguidores de este tipo de música.


THE INDIAN IN THE CUP

SIERRA


3D PINBALL


CAESAR II


GABRIEL KNIGHT

La archiconocida casa Sierra nos ofreció como todos los años unas estupendas novedades.

- Lost in Town: Esta aventura de acción utiliza vídeo digital a pantalla completa y no utiliza ningún tipo de icono. A *Lost in Town* se le puede calificar como una de las primeras películas interactivas que saldrán al mercado en lo próximos meses.
- Gabriel Knight 2: Si la primera parte ha sido todo un récord de ventas en los EE.UU., estamos seguros de que está segunda parte no será menos. Esta estupenda aventura de misterio se nos presenta en nada menos que cinco CD-ROM con vídeo a pantalla completa en resolución SVGA.
- Torin´s Passage: En esta aventura de dibujos animados, nuestro personaje principal, Torin, descubre que sus padres han sido secuestrados por un brujo y decide salir en su búsqueda.
- Police Quest SWAT: Cambiando la línea de los famosos *Police Quest*, Sierra va a lanzar una aventura basada en las misiones del cuerpo especial de la policía norteamericana SWAT, cuyo equivalente en España son los GEO.
- Caesar II: Este es uno de los primeros títulos que Sierra saca al mercado de la antigua Impressions. En esta segunda parte se han mejorado notablemente los gráficos, utilizando resoluciones SVGA. Además, se han incorporado animaciones con gráficos renderizados 3D y un sinfín de nuevas posibilidades.
- Pinball 3D: Este pinball es lo que muchísimos lectores estaban esperando, ya que utiliza una perspectiva totalmente revolucionaria, que nos sitúa en la mesa de juego como si de una auténtica mesa se tratase.
- Thexder: Introduciéndose en un género aparentemente desconocido, Sierra lanza este estupendo arcade de plataforma para Windows 95 en el que correr, saltar y luhar están a la orden del día.


LOST...?


THEXDER


TORIN'S PASSAGE

EMPIRE

Otra de las compañías más clásicas no podía faltar a un evento de tal magnitud. Además de ser muy simpáticos y amables, nos proporcionaron la siguiente lista de novedades que hacen del catálogo de Empire uno de los más variados y extensos.

- BRAINDEAD 13. Una película de dibujos animados de terror y comedia. Debemos guiar a un chaval a escapar de monstruos y otros demonios surgidos del demonio. Con un sistema de control muy sencillo, es el gran bombazo de Empire para estas Navidades.
- HEAD TO HEAD. La continuación de Dawn Patrol. Un simulador de la I Guerra Mundial a la que se le ha añadido la posibilidad de jugar a dos personas, pilotando los fantásticos aviones de aquella época. Se ha usado una tecnología similar a Plug & Play para su fácil instalación, porque necesita al máximo los recursos de la SVGA.
- CYBERJUDAS. Con este nombre tan original, el juego nos propone convertirnos en uno de los líderes mundiales. Teniendo bajo nuestro control un importante arsenal de misiles nucleares, será difícil no apretar el botón, porque estaremos rodeado de problemas todo el día y más si hemos caído en las redes de la corrupción.
- NAVY STRIKE. Es una mezcla entre estrategia y simulación. Al mando del más poderoso ejército del mundo, debes eliminar aquellas situaciones comprometidas ocurridas en otros países. Se ha diseñado para que sea lo más divertido posible para aquellos que "pasen" de los juegos de estrategia. Cuando lo pruebes, seguro que cambiará tu opinión.
- RED GHOST. Para los amantes de la música, debemos decir que la banda sonora de este juego ha sido compuesta por uno de los antiguos miembros de *The Jam*. Temas cañeros para un programa de acción, donde deberemos luchar contra una organización terrorista que pretende controlar los negocios mafiosos en todo el mundo.
- PRO PINBALL. Una serie dedicada a las máquinas de Pinball. El primer título es *Web* y para su realización se ha necesitado la ayuda de estaciones de trabajo Silicon Graphics. O sea, gráficos renderizados y otras maravillas visuales. Según Empire, sólo es el comienzo de una larga lista de tableros, cada uno con sus características y espectacularidad propias.


CYBERJUDAS


NAVY STRIKE


RED GHOST

¡Lo bueno es ahora mejor!

En la versión 96 la simulación de fútbol favorita del mundo recibe un tratamiento de última generación; las versiones de 32 bits incluyen la revolucionaria tecnología Virtual Stadium™, que permite visualizar la acción desde cualquier ángulo. Tanto la versión de 32 bits como la de 16 bits muestran jugadores renderizados con Silicon Graphics y creados con la tecnología EA SPORTS™ MotionDesign™, que proporciona unos movimientos increíblemente realistas y una experiencia de juego tan intensa que el usuario no se creerá que no es real. La inclusión de 12 ligas internacionales, con más de 3.500 jugadores reales con 17 niveles diferentes de habilidad, supone que todos pueden jugar con su equipo favorito e incluso crear el mejor equipo del mundo con la opción de personalización de equipo. La jugabilidad también ha mejorado con la incorporación de voleas a media altura, pases especiales y toques suaves de desvío. Todo esto ofrece unas posibilidades de juego imposibles de alcanzar por ningún otro producto. **Ha cambiado el mismísimo juego: es FIFA 96.**



TRADUCIDO AL CASTELLANO

Disponible en **PC CD-ROM, SEGA Mega Drive™, Super NINTENDO™, SEGA Saturn™** y **SONY PlayStation™**

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

if it's in the GAME, it's in the GAME

Visite EA SPORTS en Web en http://www.ea.com/

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



PHOENIX GRAVIS

Jugar con fuego

OK Hard Tech:	PHOENIX GRAVIS
Tipo:	JOYSTICK
Distribuidor:	SERIC'S ROOM
Teléfono:	977-330056

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si impresionantes resultan las tarjetas de sonido fabricadas por Gravis, su último producto es literalmente espectacular. Diseñado como un joystick multiuso, es decir, válido para cualquier tipo de juegos, es ideal para aquellos simuladores de vuelo que necesiten muchos comandos para su dominio completo por parte del jugador.

Con él es posible jugar en cualquier sitio

NUEVAS IDEAS

Phoenix destaca ante todo por su tamaño. Es el mayor que hemos visto y gracias a su base tan grande, es posible colocarlo en cualquier sitio, especialmente apoyado en las piernas, o con la postura que nos sea más cómoda.

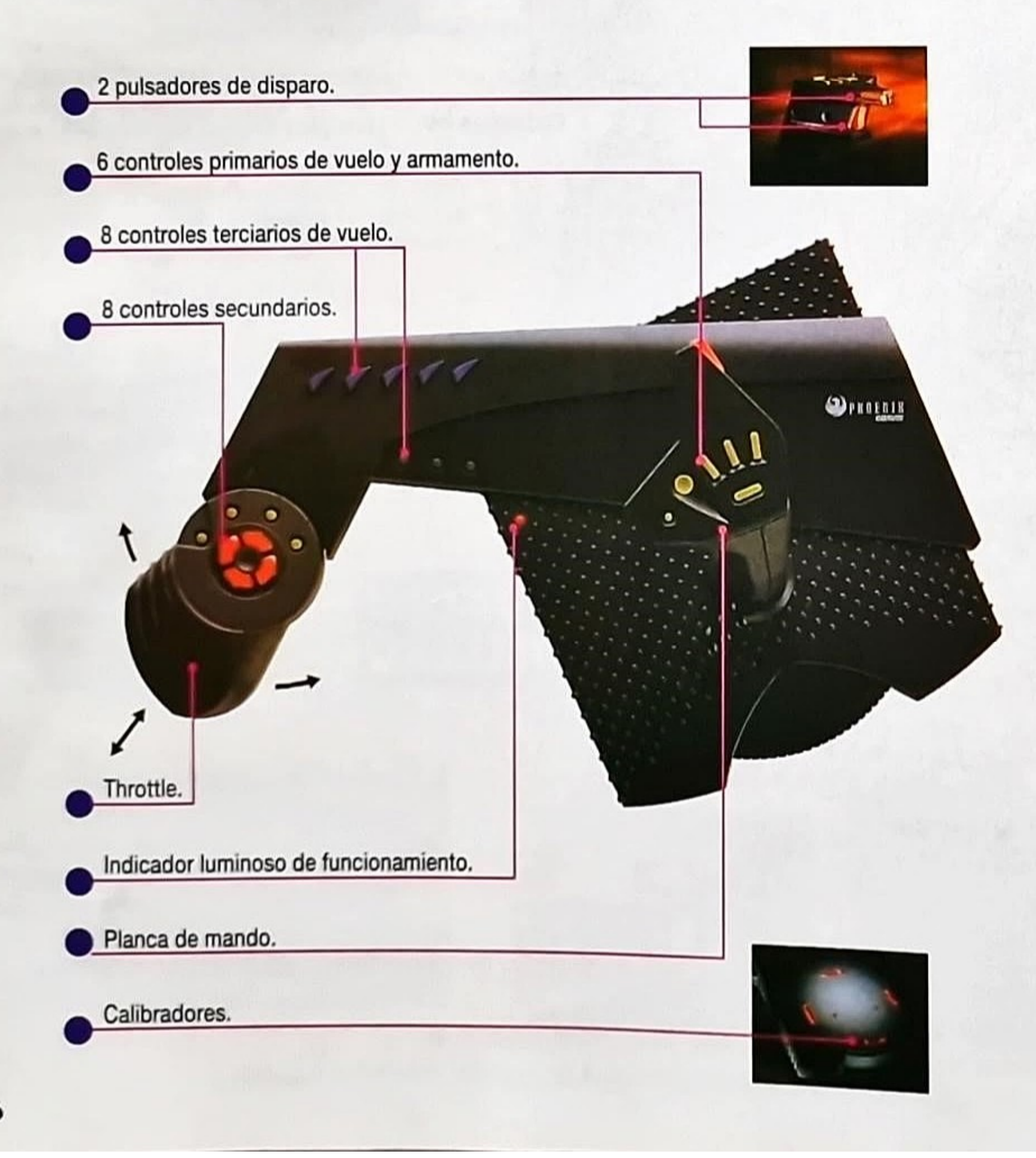
Otra característica única es la conexión que establece con el teclado, al sustituir el cableado que éste lleva en su conexión con el ordenador. De esta forma, es posible ajustar en el joystick las funciones de un juego, que normalmente se seleccionan en el teclado. Como Phoenix tiene 24 botones, es posible seleccionar para cada uno de ellos una función determinada.

Tal alarde tecnológico necesita de una configuración totalmente distinta a la que hasta ahora se conocía a base de ajustar el joystick en los test del juego. Phoenix necesita de un programa de instalación que permita configurarlo correctamente con las características de nuestro sistema. El manual, bastante completo, explica detalladamente todos los pasos que debemos hacer, tales como puertos, configuración de los mandos y tests de funcionamiento. Pero una vez instalado, podemos disfrutar de un aparato que sólo con su presencia impresiona, además de lo práctico que resulta definir las funciones a nuestro gusto.

El futuro de los juegos se muestra muy prometedor con Phoenix. Su precio tal vez sea su máximo escollo para acercarse al gran público, pues su coste de desarrollo ha sido tan elevado que su adquisición puede producir un buen agujero en tu bolsillo.

Pero lo que no se puede poner en duda, es la agradable experiencia que se obtiene con él. Pocos simuladores dejarán de ser un maremagnum de teclas, cuando joysticks así predominen en los hogares de todos los usuarios, esto es, cuando la realidad virtual deje de ser un sueño.

ANGEL FCO. JIMENEZ



WINGMAN

De la mano de los dioses

Ficha Técnica

OK Hard Tech:	WINGMAN EXTREME
Tipo:	JOYSTICK
Distribuidor:	LOGITECH
Teléfono:	93-4191140
VALORACION	

El joystick es uno de los elementos más importantes para cualquier ordenador que se precie. Parece mentira que los PC´s que fueron diseñados como ordenadores de oficina, con el tiempo albergaron un port para conectar los joysticks, pero es que los videojuegos es uno de los elementos que más dinamismo aportan al mercado de los ordenadores, y el Wingman Extreme dará mucho que hablar.

Diseñado especialmente para simuladores de vuelo, lo primero que llama la atención es su robustez. Con una base muy sólida, que impide que el joystick se mueva cuando nos encontremos en plena fase de nerviosismo con nuestro programa favorito. Al mismo tiempo el mando está muy bien protegido gracias a un sistema de fuelles que impide el rozamiento excesivo con su base.

Es idóneo para los simuladores de vuelo

Otro detalle muy interesante es la presencia de un conmutador de vistas. De esta forma, es muy sencillo cambiar la vista de la pantalla que la inmensa mayoría de los juegos de simulación aérea ofrecen, evitando tener que usar las tediosas teclas de función.

Además los señores de Logitech han conseguido una movilidad increíble y la respuesta del mando es muy eficaz en todos los juegos que hemos probado. Es en los simuladores de vuelo, donde el Wingman demuestra toda su potencia,y también en aquellos arcades que se limitan a mover el punto de mira y disparar, ya que el movimiento de nuestra nave es automático. Con este tipo de juegos, se agradece el uso de Wingman y nos podemos olvidar de las teclas del cursor para siempre.

Recomendado para todo tipo de jugones, especialmente para aquellos aprendices de piloto y que necesitaban por fin un joystick totalmente profesional.

Conmutador cuádruple de vistas.

Cuatro botones con cubierta de goma y disparador de acción rápida.

Empuñadura ergonómica.

Base estable y sólida.

Cable de 2,1 metros.

ANGEL FCO. JIMENEZ

Ficha Técnica

OK Preview:	COMMAND & CONQUER
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	WESTWOOD STUDIOS
Distribuidor:	VIRGIN



¡Mira donde tiras!



De los creadores de *Dune 2*, llega el último grito en estrategia. Con un esquema similar a su anterior éxito, la guerra ya no será la misma.



Sin duda, lo que hizo de *Dune 2* un programa memorable era su acertada combinación de arcade y estrategia. Resultaba muy divertido machacar "en vivo" a las unidades de los Harkonen, con un control directo de todas nuestras tropas. Se trataba de dar un nuevo "aire" a los juegos de estrategia, con la posibilidad de crear nuevas estructuras militares, armas y soldados, según fuéramos adquiriendo experiencia y medios económicos. *Command & Conquer* es básicamente lo mismo, pero se le ha lavado la cara totalmente. Por supuesto, el cambio más radical ha sido en el tema gráfico. Se han incluido muchísimas escenas en vídeo, de hecho el juego ocupa 2 CD, destacando la divertida presentación que parodia la televisión del futuro con un montón de canales cada uno más aburrido que otro. También los gráficos han sido mejorados hasta llegar a una calidad nunca vista en este tipo de juegos. Lo único que nos ha sorprendido es que las unidades y soldados son diminutos en comparación con el escenario. En contrapartida se ha creado una especie de inteligencia artificial que permite ordenar ataques al enemigo y despreocuparnos totalmente del movimiento de nuestra unidad, pues ella sola se encargará de escoger el camino más corto y seguro para cumplir su objetivo.









De todas formas, no se trata de olvidarnos de nuestros hombres, pues es posible que aparezcan enemigos de los rincones más insospechados y acaben con ellos en pocos momentos. Lo mejor es avanzar poco a poco y desplegando bien a tus hombres. Pero todas estas estrategias las irás descubriendo al jugar este magnífico juego, que mezcla las excelencias de la estrategia, con la rapidez y adicción del arcade.

ANGEL FCO. JIMENEZ





Ficha Técnica

OK Preview:	ALIEN LEGACY
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	SIERRA
Distribuidor:	COKTEL



Un nuevo producto se une a la marabunta de arcades en tres dimensiones que han salido en muy pocos meses. En este caso nos trasladamos a un futuro lejano, donde todos los habitantes son mitad hombre, mitad máquina, a la vez que la tecnología militar se ha desarrollado enormemente.







El colonizador de mundos



Alien Legacy es la última apuesta de Sierra por la estrategia espacial. Esta vez se han centrado no en espectaculares gráficos en SVGA o animaciones alucinantes. Lo que nos espera en el juego es un simulador de una nave nodriza que tiene como misión encontrar un planeta que reúna las condiciones adecuadas para establecer una colonia humana.



Una vez que lleguemos a nuestro objetivo nos espera un duro trabajo. Como responsables de la puesta en marcha de la colonia, es nuestro deber la perfecta coordinación entre los diversos departamentos que existen en la nave. Ingenieros, sociólogos, arquitectos y militares (porque existe una guerra con una especie alienígena) son representados por consejeros en el puente de mando. Ellos nos dirán lo que tenemos que hacer en las situaciones más delicadas y durante la mayor parte del tiempo son los peones que utilizaremos para la construcción de la colonia.

Los campos de la estrategia toman los caminos más insospechados.

Si tradicionalmente se pensaba que eran los "wargames" los únicos juegos de estrategia, los años han demostrado que prácticamente se puede hacer de todo en estrategia. Un buen ejemplo es *Alien Legacy*, donde se puede hacer de todo: desde el combate contra los belicosos extraterrestres, la construcción de una colonia y su posterior gobierno.

Se ha respetado mucho los conocimientos científicos actuales para realizar un programa serio y a la vez entretenido para jugar.

Sierra no quiere vivir en el pasado y se adentra una vez más en el fascinante futuro.

● ANGEL FCO. JIMENEZ







El Genuino
INKJET KIT COLOR
PRO DE LUXE
LOGAR TM
8
Anunciado en TV
Recicla
Recargas Cian, Magenta y Amarillo para todo tipo de impresoras de inyección
Tinta Universal para Hewlett Packard, Canon, Epson, Olivetti, etc.
de regalo en el interior Kit de limpieza y mantenimiento para cartucho de impresión
Esta hoja ha sido impresa usando nuestra

El Genuino
INKJET KIT
PRO DE LUXE
LOGAR
8
Anunciado en TV
Recicla
Recargas de tinta negra para todo tipo de Impresoras de inyección
Para recargar todo tipo de cartuchos de impresoras de inyección.
de regalo en el interior Kit de limpieza y mantenimiento para cartucho de impresión
Esta hoja ha sido impresa usando nuestra

TM
LOGAR
VISITE NUESTRO STAND
EN "S.I.M.O."



Ficha Técnica

OK Preview:	ASCENDACY
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	THE LOGIC FACTORY
Distribuidor:	VIRGIN



La evolución de las especies

El conocido astrofísico Carl Sagan puso de moda en los años 80, en su programa Cosmos, un mapa estelar de sociedades tecnológicamente muy avanzadas, cada una representada por una ramificación de un color. Algo parecido sucede en *Ascendacy*, un nuevo simulador de civilización. En este caso, de civilizaciones galácticas.



Ascendecy es una gigantesca epopeya. En él debemos guiar a los habitantes de un planeta para colonizar otros sistemas, pero lo más importante es la interacción con otras culturas estelares, entonces el programa se convierte en una especie de cursillo acelerado de relaciones diplomáticas.

Una de las características más importantes de *Ascendecy* es la posibilidad que tenemos de desarrollar nuestra propia tecnología, gracias a la ayuda de otros seres. El juego empieza con las primeras exploraciones fuera del sistema solar y es vital que encontremos una civilización amistosa que se ofrezca para ayudarnos o comerciar todo tipo de productos. En caso contrario, es decir, que nos enfrentemos en una guerra con alguna raza superior, nuestras ganas de conquistar la Galaxia se habrán difuminado para siempre, igual que nuestro planeta. La variedad de armas es muy grande. Desde la que eliminan cruceros pesados estelares hasta las que arrasan un Sistema Solar entero.

Podemos elegir entre 21 especies distintas, cada una con un índice de tecnología y habilidad distinto. Pero el fin es el mismo para todas, llegar a ser la que domine la Galaxia en su propio beneficio.

Gráficos SVGA, sonidos digitalizados y otras lindezas por el estilo es la apuesta que ofrece *Ascendacy*, un gigantesco juego de estrategia que entusiasmará a los más veteranos en el tema.

● ANGEL FCO. JIMENEZ





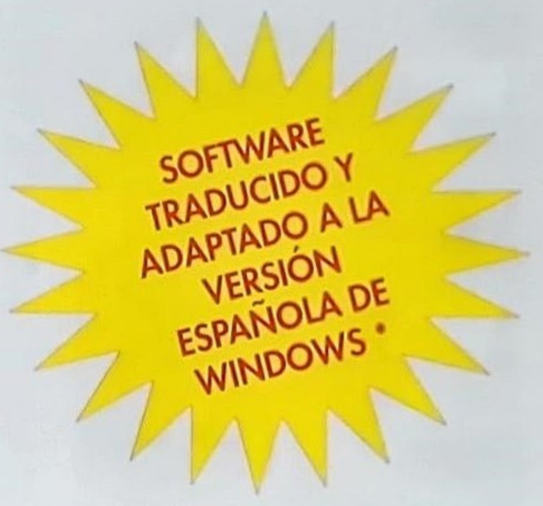




JUST VOICE ®

CONTROLE WINDOWS CON SU VOZ







"Nunca fue tan fácil manejar Windows"

- Navegue dentro de su sistema sin tocar el teclado o el ratón (no consume más del 5% de los recursos del PC)
- Ejecute cualquier programa con sólo pronunciar su nombre (eficacia de reconocimiento superior al 98%)
- Agregue nuevas emociones a sus juegos controlándolos con su voz (respuesta instantánea: 0,2 segundos)
- Reciba una confirmación verbal de sus mandatos para mejorar su precisión (definible para cualquier comando)
- Olvídese de una vez de las complicadas combinaciones de teclas que cambian con cada aplicación
- Encadene cualquier número de macros y "salte" a cualquier parte de sus programas con UNA sola orden
- Utilice el mismo comando independientemente de la aplicación, dejando a su PC que haga el trabajo pesado
- Elija o cree sus propios comandos y respuestas. Agregue, edite o borre cualquier comando o vocabulario de sus aplicaciones

... Todo esto, por sólo 34.900 Pta. (+IVA y gastos de envío)

* Software traducido al castellano y adaptado a la versión española de Windows 3.1 y Windows para Trabajo en Grupo 3.11

Sí, deseo pedir **JustVoice**® (Rellene y marque lo que corresponda)
Envíenme ______ unidad/es al **precio especial de 34.900 Pta.** cada una. (IVA y gastos de envío incluidos) exclusivo para los lectores de esta revista (con un ahorro de un 20% sobre el precio original).

IFM

Total pedido: __________ Pta.
Nombre: ______________________
Empresa: ______________ CIF/DNI ________
Dirección: ______________________
Población: ______________ CP: ________
Provincia: ______________________
Teléfono: ______________ FAX: ________

Forma de pago:

- ❑ Cheque a la orden de Información & Software
- ❑ Contra reembolso (gastos de 2.000 pesetas adicionales)

Información & Software. C/ Madre de Dios, 2. Chalet 6. 28016 Madrid
Tel.: (91) 345 16 83. Fax.: (91) 359 08 81
Recepción de pedidos y pago: CMC c/ Francisco de Rojas, 5. 4º, 1º. 28010 - MADRID. Telf.: (91) 447 55 53 / FAX.: (91) 447 67 70

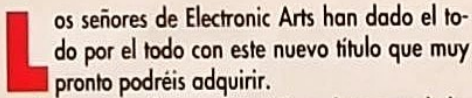
Nuevos puntos de vista

Ficha Técnica

OK Preview:	FIFA SOCCER 96
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	ELECTRONIC ARTS
Distribuidor:	ELECTRONIC ARTS



La nueva generación en el mundo de los simuladores deportivos ha llegado y *Fifa Soccer 96* es su heraldo. Atrévete a meterte de lleno en un nuevo juego de fútbol que te hará sentir en tus carnes la sensación de controlar directamente el esférico.



Los señores de Electronic Arts han dado el todo por el todo con este nuevo título que muy pronto podréis adquirir.

Entre sus muchas características destacan el elevadísimo número de cámaras diferentes, que simulan a las de televisión y que podremos manejar a nuestro antojo con las teclas de función, creando así un ambiente de juego y un dominio del campo absoluto.

Más de 4.000 jugadores diferentes a nivel internacional que forman parte de las 12 ligas que también aparecen en el programa, desde la inglesa hasta la nuestra, pasando por la brasileña, la americana, etc.

Todos los sprites y rotaciones del campo han sido realizadas usando la potencia a nivel informático de Silicon Graphics 3D, lo que ya nos da una idea de lo que *Fifa Soccer 96* va a ser. Más movimientos, opciones novedosas como cambio de jugadores, prórroga en caso de empate y tandas de penalties en caso de que la igualdad de marcadores persista, también estarán presentes.

Por supuesto, la posibilidad de crear tu propio grupo de futbolistas, que tantas y tantas veces ha incluido Electronic Arts en sus juegos, vuelve a aparecer, lo que te da la oportunidad de formar tu equipo de vencedores y enfrentarlo a equipos como Alemania, Argentina o Brasil. También existirán una serie de comentarios del partido, realizados por John Motson, un conocido comentarista, lo que ya le pone la guinda a este revolucionario simulador deportivo.

DISPONIBLE PARA TODOS

Muy pronto vamos a poder disfrutar de una nueva



















sensación deportiva que nos va a introducir con total facilidad en el centro del campo, como si fuéramos un jugador más.

Electronic Arts ha dispuesto que *Fifa Soccer 96* esté disponible a mediados de octubre del presente año, no sólo para PC CD-ROM, sino también para la casi totalidad de los formatos de consolas, como son la Mega Drive, la 32X y la Saturn de Sega, y para la Super Nintendo y la Nintendo-Playstation.

● CARLOS F. MATEOS





LA MIL Y UNA CAMARAS

Para realizar *Fifa Soccer 96* se ha empleado un nuevo tipo de programación que permite al ordenador generar infinitos puntos de vista en fracciones de segundo. Únicamente pulsando las teclas de función, verás cómo tu perspectiva del campo va variando pudiendo conseguir así el mayor detalle en cada una de tus jugadas.







Uno de los pioneros

Ficha Técnica

OK Preview:	PITFALL
Tipo:	ARCADE
Compañía:	ACTIVISION
Distribuidor:	PROEIN, S.A.

PITFALL
THE MAYAN ADVENTURE
ACTIVISION
For Windows 95

Por fin ha llegado Windows 95 y con él, una larga fila de juegos de toda índole, dispuestos a aportar su granito de arena, a la hora de decir lo bien que funciona este programa en lo que a software lúdico se refiere.

Pitfall es un trepidante arcade de plataformas, inspirado en un juego que salió allá por los principios de la década de los ochenta, gracias a Atari. Algo más de diez años después, y para las videoconsolas Super Nintendo y Mega Drive de Sega, por supuesto, también de la mano de Activision, llegó una nueva versión, mucho más mejorada y espectacular del juego en cuestión.

Utilizando las capacidades técnicas que en estos momento teníamos, los programadores consiguieron crear un producto que revolucionó el campo de los plataformas, pues la gran variedad de movimientos del personaje, la calidad de los decorados, las zonas secretas y demás lo convertían en una película de dibujos animados en la que nosotros tomábamos parte activa del momento.

Ahora y pensando especialmente en Windows 95, llega una nueva versión de *Pitfall*, calcada literalmente de la del cartucho de videoconsolas, pero con todas las ventajas que el ordenador conlleva.



VOLVIENDO A LO CLASICO

Estaba totalmente claro que los programadores de diversas compañías iban a apoyar al nuevo entorno, pero lo que nos ha sorprendido es que para ello, vuelvan a lo clásico, como pueden ser los arcades de plataformas de toda la vida, o los arcades de conducción de Fórmula 1 que tantas y tantas veces hemos podido ver y disfrutar, tanto en salas recreativas, como en nuestro ordenador.

Pitfall esconde en sus entrañas grandes sorpresas tanto en la cuestión técnica como en la artística, pero la más sobresaliente de todas es que dentro de lo que es el juego en sí, han incluído la primera versión del *Pitfall*, esa que con cuatro colores en pantalla y una serie de sprites cuadrados nos hizo pasar tan buenos ratos, y a la que solamente podrás jugar si previamente encuentras la zona secreta que existe en alguno de los niveles del juego.

● CARLOS F. MATEOS





LOS ESQUEMAS ORIGINALES

En los días previos a la digitalización de los gráficos, miles fueron los diseños y bocetos de los personajes que se presentaron, para decidir cuál iba a ser la apariencia actual tanto del protagonista como de los enemigos. Estos son dos de los muchos ejemplos que hemos podido revisar.



Ficha Técnica

OK Preview:	NBA LIVE 95
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	ELECTRONIC ARTS
Distribuidor:	ELECTRONIC ARTS

Las torres humanas

El deporte en el que solamente los hombres denominados "techos del mundo" pueden participar se convierte de nuevo en protagonista indiscutible de nuestros ordenadores con este nuevo simulador-arcade-enciclopedia que tiene como nombre NBA Live 95.

Aunque aún se encuentra en proceso de preparación, ya podemos hacernos una idea bastante clara de lo que *NBA Live 95* va a ser en su versión definitiva. Electronic Arts ha pretendido conseguir y, de hecho lo ha conseguido, un producto que trata todos los entresijos de la NBA de una manera clara, explicativa y, sobre todo, divertida. Para ello no sólo han incluido una extensa base de datos acerca de todos los equipos que forman la liga, los jugadores que forman dichos equipos y toda la información técnica reunida sobre cada uno de ellos, sino también un simulador-arcade en el que podremos jugar con nuestro equipo preferido un apasionante partido contra los grupos más poderosos en un campeonato, una copa o simplemente un encuentro amistoso.

Todo esto podrá ser modificado a nuestro gusto desde los completos menús de opciones en los que podrás adaptar a tu gusto todos los apartados de que consta este producto.

INFORMACION ACTUALIZADA

Por supuesto, todos los datos que *NBA Live 95* aporta han sido convenientemente actualizados de manera que puedas tener en tu casa los datos más innovadores del mundillo de la liga norteamericana de baloncesto.

Muy pronto podremos adquirir este producto que promete mucho en todos los aspectos y, en especial, a todos aquellos aficionados a los ordenadores, que también lo son al deporte del baloncesto.

● CARLOS F. MATEOS











Ficha Técnica

OK Preview:	MISSION CRITICAL
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	LEGEND
Distribuidor:	VIRGIN



Las leyes del destino

"El futuro del Universo está en tus manos". La frase publicitaria que acompaña al juego no puede ser más explícita. O la guerra entre las colonias humanas o la armonía para buscar una sociedad más justa.











Resulta curioso como en las novelas, películas y juegos de ciencia ficción, se refleja la situación social de la época cuando fueron escritas y trasladadas a un futuro hipotético. Se añaden elementos de alta tecnología, mundos increíbles y seres inimaginables, para tener un ambiente totalmente distinto. Pero en lo que se refiere a organización social, problemas, alegrías, el escritor o guionista se atiene a lo que realmente ha conocido o ha pasado a lo largo de la historia.

Algo así ocurre en *Mission Critical*, las consabidas guerras entre humanos son trasladadas a un futuro donde la lucha por el poder de las colonias es la principal causa de fallecimientos y las grandes compañías comerciales hacen su agosto. Es de destacar cómo personas de raza negra y las mujeres, que hasta ahora habían sido discriminados en este tipo de historias, que presentaba siempre a hombres blancos como los protagonistas, toman el relevo para convertirse en el centro de atención del jugador.

Técnicamente, *Mission Critical* es una aventura gráfica realizada en SVGA. Escenas de vídeo digitalizado realizadas por actores profesionales y las últimas técnicas de la multimedia conforman la incursión de Legend en el terreno de las aventuras gráficas espaciales, que ya han formado un "subgénero" por sí mismas, dada la cantidad de títulos que existen actualmente para los ordenadores. Esta conocida compañía americana ha creado excelentes juegos en esta línea y *Mission Critical* parece ser el resumen de todas sus experiencias.





● ANGEL FCO. JIMENEZ



Ficha Técnica

OK Preview:	THE LAST DYNASTY
Tipo:	AVENTURA GRAFICA/SIMULADOR
Compañía:	SIERRA
Distribuidor:	COKTEL



Seguro que más de una vez hemos soñado que alguien del espacio exterior en su flamante nave espacial aterrizaba delante de nuestra casa y amablemente nos invitaba a dar con él una vuelta por el cosmos. ¿Será posible?



Secuestrados por extraterrestres

Presentado como una de las más excitantes aventuras gráficas jamás creada para ordenador, nos encontramos con un juego que en realidad son dos. Nos explicamos, *The Last Dynasty* básicamente es una aventura que nos hará sudar para terminarla, pero cuenta con numerosísimas escenas de combate espacial, que en nada le hacen envidiar a otros juegos que son realmente simuladores.

Gráficos en SVGA y numerosas escenas digitalizadas en vídeo, como viene siendo habitual en las últimas producciones de Sierra, conforman un espectáculo visual de primera categoría. No sabemos todavía la calidad de la historia y los enigmas que nos esperan, pero viniendo de Sierra, todos los que disfrutamos con las aventuras difíciles tenemos una nueva fuente de inspiración para quedarnos "pegados" al monitor del ordenador.





Si tenemos buena suerte y habilidad, dejaremos en buena posición al honor de la Tierra, pues hemos sido escogidos por una raza superior como pilotos de pruebas de sus armas de combate para enfrentarnos a un enemigo común que ansía controlar toda la Galaxia. Reconocemos que el argumento pierde la originalidad cuando llegamos al asunto de la "raza asesina que ansía controlar todo", pero cualquier historia de ciencia ficción perdería encanto si no hubiera malo con perversas intenciones y provisto de tecnología punta como sucede en este caso.

En fin, todo un reto de una de las compañías de software que mejor saben lo que un jugador siente al enfrentarse contra una "pura y dura" aventura gráfica.

● ANGEL FCO. JIMENEZ









Ficha Técnica

OK Preview:	CADILLACS AND DINOSAURS
Tipo:	ARCADE
Compañía:	ROCKET SCIENCE
Distribuidor:	BMG



Un coche en el Jurásico

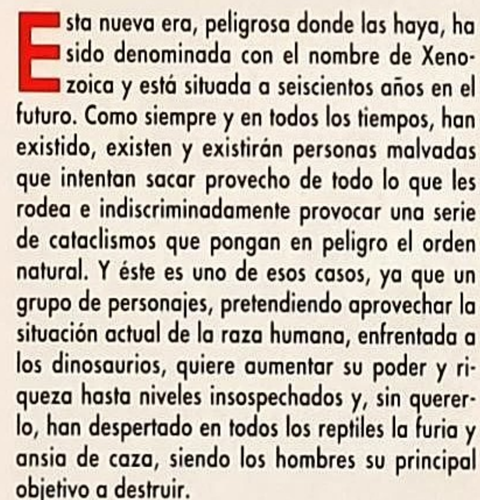
La Tierra y todos los humanos se enfrentan a una nueva era, muy diferente a la que estaban acostumbrados. Una serie de extrañas radiaciones que se han mezclado en el aire y han terminado por despertar a los gigantescos reptiles que hibernaban dentro de los enormes bloques del Polo Norte y se han extendido por todo el mundo.







Esta nueva era, peligrosa donde las haya, ha sido denominada con el nombre de Xenozoica y está situada a seiscientos años en el futuro. Como siempre y en todos los tiempos, han existido, existen y existirán personas malvadas que intentan sacar provecho de todo lo que les rodea e indiscriminadamente provocar una serie de cataclismos que pongan en peligro el orden natural. Y éste es uno de esos casos, ya que un grupo de personajes, pretendiendo aprovechar la situación actual de la raza humana, enfrentada a los dinosaurios, quiere aumentar su poder y riqueza hasta niveles insospechados y, sin quererlo, han despertado en todos los reptiles la furia y ansia de caza, siendo los hombres su principal objetivo a destruir.





Tú encarnas a Jack "Cadillac" Tenrec, quien, junto con su compañera Hannah Dundee, tiene que recorrer a bordo de su Cadillac del 53 los más salvajes y peligrosos parajes, evitando toda clase de bestias y trampas, hasta llegar a la base donde se esconde esa organización y evitar así la catástrofe que se avecina.

APUNTA Y DISPARA

Cadillacs and Dinosaurs va sobre eso; es decir, dispondremos en pantalla del objetivo de un rifle de caza y vamos a tener que disparar a todos los animales que se nos interpongan, a la vez que controlamos el coche para no chocarnos con los obstáculos del camino. Ambientado como si de un cómic en movimiento se tratara, el programa que nos ocupa, y que muy pronto estará a disposición de todos nosotros, está predestinado a ser uno de los más exitosos Shoot'em up del momento.

Cadillacs and Dinosaurs es uno de los productos que forman el fantástico terceto que BMG Interactive está a punto de poner a la venta en nuestro país. Los otros dos juegos son *Loadstar* y *Wing Nuts*, que, teniendo el mismo esquema que el producto que nos ocupa, van a ser los mayores bombazos del momento.

● CARLOS F. MATEOS



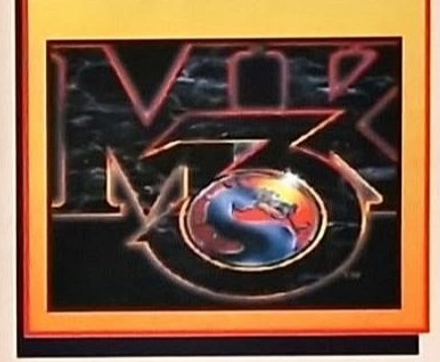






Ficha Técnica

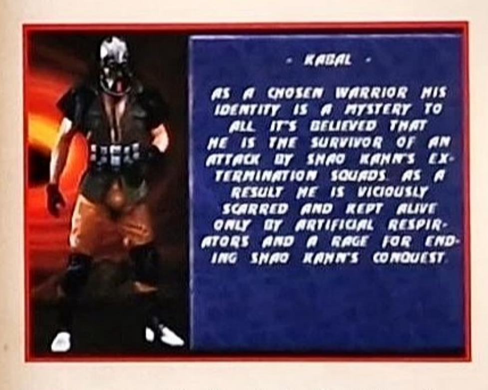
OK Preview: CD	MORTAL KOMBAT III
Tipo:	LUCHA
Compañía:	MIDWAT
Distribuidor:	ELECTRONIC ARTS



El ladrón de almas



La tan esperada tercera parte de la sangrienta saga *Mortal Kombat* está a punto de terminar su conversión para PC. Si la *Mortal Kombat II* te pareció asombrosamente parecida a la máquina recreativa, prepárate, pues con este juego solamente le hace falta al PC una ranura para monedas y así ser idéntico.





En esta ocasión el malvado Shao Khan, derrotado tiempo atrás por los héroes de *Mortal Kombat II*, ha vuelto con más poder que nunca, y acompañado de su reina, y, juntos, han robado todas las almas de los humanos de la Tierra y las han unido a las suyas propias con lo que su fuerza se ha elevado hasta el infinito. Pero unas cuantas personas, alguien con el entrenamiento y poder suficientes para no sucumbir ante tal ataque, se han propuesto no dejar al malvado demonio salirse con la suya y para eso se han unido frente a un portal dimensional que les llevará hasta el mundo de Shao Khan, donde se celebrará el mortal combate. Entre ellos destacan Liu Kang, Kung Lao, Jax, Sonya, Kano y Sub-zero, viejos conocidos de todos vosotros y unos no tan conocidos Cabal, Sheeva y demás, que ya iréis conociendo más adelante.



A LA TERCERA, LA VENCIDA

Podemos arriesgarnos a decir que *Mortal Kombat III* para ordenadores es una de las mejores y más fieles conversiones que hayan sido realizadas a partir de una máquina recreativa y es que tanto los movimientos, como los gráficos y todas las opciones y trucos del juego están presentes. Si eres un fanático de este tipo de programas y un asiduo seguidor de la saga *Mortal Kombat*, ésta es la parte definitiva que no deberás perderte por nada del mundo.

● CARLOS F. MATEOS



Ficha Técnica

OK Preview:	WINGS NUTS
Tipo:	ARCADE
Compañía:	ROCKET SCIENCE
Distribuidor:	BMG INTERACTIVE



En alas de la diversión

Una nueva distribuidora llega al mercado español con productos tan espectaculares como éste: un vertiginoso arcade, donde los aviones de la I Guerra Mundial son los protagonistas.

Billy Campbell es uno de los mejores pilotos del bando aliado.

En el morro de su avión aparecen muchas victorias que reflejan los aviones enemigos caídos en combate por tener la osadía de enfrentarse contra él. Pero ahora estamos en 1917, la guerra está llegando a su clímax y los escuadrones alemanes no tienen nada de cobardes, preparándose para el gran combate final.

Esta situación es la que refleja *Wing Nuts*. Un arcade realizado totalmente en vídeo de una compañía hasta ahora desconocida para nosotros. Los señores de Rocket Science han creado un juego que nos hace sentirnos caballeros del aire. Asimismo, el entretenimiento está asegurado, pues no se han escatimado medios para recrear el ambiente de aquella época, y prácticamente parece que asistamos a una película donde nosotros somos los principales protagonistas y disparando a cualquiera que se ponga en el centro de nuestro punto de mira.

Estos son los esquemas que seguirán los juegos de la próxima generación: vídeo a pantalla completa, sonidos digitalizados y presentaciones que recuerdan a las grandes producciones de Hollywood. *Wing Nuts* es una de ellas, y trata de dar un nuevo "aire" al viejo género del arcade. Se trata del primer juego distribuido por BMG en nuestro país y creemos que, con títulos como *Wing Nuts*, muy pronto alcanzarán la popularidad que ya han conseguido en el campo de la producción musical.

● ANGEL FCO. JIMENEZ













- ADULT ONLY - X X X - - ADULT ONLY - X X X - - ADULT ONLY - X X X - - ADULT ONLY - X X

NOVEDADES PARA ADULTOS

Programas eróticos en 3.5 HD.

- **5 a 400.-pts C/U**
- **10 a 275.-pts C/U**
- **20 a 200.-pts C/U**

Si no tiene visualizador le **REGALAMOS** 1 con su pedido

- ❐ 8001 **KIT JPEG** - Visualizador para DOS
- ❐ 8003 **FOTOS EROTICAS X** - Asia III
- ❐ 8005 **FOTOS EROTICAS X** - Black II
- ❐ 8007 **FOTOS EROTICAS X** - Orgy IV
- ❐ 8009 **FOTOS EROTICAS** - Trio VII
- ❐ 8011 **FOTOS EROTICAS** - Lesbo VI
- ❐ 8013 **FOTOS EROTICAS** - Hot I
- ❐ 8015 **FOTOS EROTICAS** - Hot II
- ❐ 8017 **FOTOS EROTICAS** - Ling II
- ❐ 8019 **FOTOS EROTICAS** - Ling III
- ❐ 8021 **ANIMACION EROTICA** - Nº 20
- ❐ 8023 **ANIMACION EROTICA** - Nº 22
- ❐ 8025 **ANIMACION EROTICA** - Nº 24
- ❐ 8027 **ANIMACION EROTICA** - Nº 26
- ❐ 8029 **ANIMACION EROTICA** -Nº 26
- ❐ 1323 **INTERESEX** - Monopoly para adultos
- ❐ 1321 **ASTROTIT** - Juego de tiro para adultos
- ❐ 8002 **KIT JPEG** - Visualizador para Windows
- ❐ 8004 **FOTOS EROTICAS X** - Asia IV
- ❐ 8006 **FOTOS EROTICAS** - Anal IV
- ❐ 8008 **FOTOS EROTICAS** - Orgy III
- ❐ 8010 **FOTOS EROTICAS** - Trio VIII
- ❐ 8012 **FOTOS EROTICAS** - Lesb VII
- ❐ 8014 **FOTOS EROTICAS** - Gay I
- ❐ 8016 **FOTOS EROTICAS** - Hot III
- ❐ 8022 **ANIMACION EROTICA** - Nº 21
- ❐ 8024 **ANIMACION EROTICA** - **Nº 23**
- ❐ 8026 **ANIMACION EROTICA** - Nº 25
- ❐ 1396 **KAMA SUTRA** -Todas las técnicas imaginables
- ❐ 1343 **MCPOP4** - Juego de acción EGA para adultos
- ❐ 1200 **DREAM GIRLS v 1** - Rubias de oro
- ❐ 1201 **DREAM GIRLS v 2** - Morenas
- ❐ 1202 **DREAM GIRLS v 3** - Orientales
- ❐ 1203 **DREAM GIRLS V4** - Negras
- ❐ 1204 **SEXUAL POSITIONS** - Hot III
- ❐ 1205 **SEXUAL POSITIONS** - Dirty I
- ❐ 1206 **SEXUAL POSITIONS** - **Dirty II**
- ❐ 1207 **ANAL VISION** - Nº 30



Estos programas para adultos están reservados únicamente para mayores de eda (18 años). Cada Programa contiene un menú en castellano para mejor instalación y utilización a dimensión de los programas varía entre 1 a 7 diskettes.

- Nº**A334 SUPER PECHOS** Una obra maestra para los amantes de grandes... Muchas de las imágenes le sorprenderán. **650.-Pts.**
- Nº**A335 ASIA V** Imágenes inéditas de bellezas orientales en plena acción. Un regalo para sus ojos! **950.-Pts.**
- Nº**A336 GADGETS** Imágenes de bellas gatitas jugando con juguetes de todos los tamaños. **950.-Pts.**
- Nº**A337 LESBOS** Imágenes Hard de mujeres viciosas. **950.-Pts.**
- Nº**A338 TRANS** Imágenes de travestis muy atrevidas. **650.-Pts.**
- Nº**A339 HOMMES** Imágenes de hombres sin pudor para mostrarte todo... **650.-Pts.**
- Nº**A340 TRIO** Imágenes Hard - 2F1H o 2H1F. **650.-Pts**
- Nº**A341 GROUPE** - Imágenes de parejas muy osadas. **950.-Pts.**

3'5 HD EDITIONS VERSION SEX SHOP DE LUXE 3'5 HD

Oferta SIMO 95. Compre 1 y llévese 2.



GIRLS & GIRLS

Ref P801 P.V.P. 1.995,-

Chicas increíbles y sensuales realizando las escenas más fuertes de contenido lésbico.

THE OTHER HOLE

Ref . P802 P.V.P. 1.995,-

Excitantes fotografías de escenas eróticas y pornograficas que conseguirán ponerle a 100 o más.



HOT PARTY

Ref . P803 P.V.P. 1.995,-

Impresionantes imágenes de gran calidad con todo tipo de excesos sexuales imaginables



SEXUAL OBESSIONS

Ref P804 P.V.P. 1.995,-

Una colección de las imágenes más fuertes que jamás haya podido imaginar, o quizás si...

MEN'S CLUB

Ref . P805 P.V.P. 1.995,-

Una extensa colección de fotografías de los TOP MODELS mejor dotados.



TOP MELONS

Ref . P806 P.V.P. 1.995,-

Exhuberantes fotografías de mujeres con grandes pechos que le harán incluso dudar sobre su autenticidad



NEW SENSATIONS

Ref P807 P.V.P. 1.995,-

Entre en un mundo nuevo y fascinante, con imágenes realmente atrevidas.

SUCK ME... FEEL ME...

Ref . P808 P.V.P. 1.995,-

Originales imágenes de contenido altamente erótico que conseguirán levantarle el... ánimo.



TRIPLE PLAY

Ref . P809 P.V.P. 1.995,-

Contiene las escenas más calientes de MENAGE A TROIS que jamás haya imaginado



BEST NUDES

Ref E 907 P.V.P. 1.995,-

Las mejores imágenes Manga que jamás habra visto. Nose las pierda



TOP SEX

Ref . E 908 P.V.P. 1.995,-

Una selección de bellezas en sus momentos de máximo placer



Secretos Sexuales de Oriente

Ref . SO P.V.P. 1.995,-

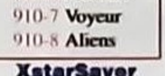
Este programa interactivo para PC es el más fascinante y revelador que jamás se haya publicado anteriormente sobre el arte del amor



MANGA

Ref E 910 P.V.P. 1.995,-C/U

Las mejores imágenes Manga que jamás habra visto. Nose las pierda



910-1 **Seductoras**	**Perversas**
910-2 **Mazmorras**	910-6 **Prendas**
910-3 **Húmedas**	910-7 **Voyeur**
910-4 **Líbido**	910-8 **Aliens**

- Nº**A342 BIZARRE** - Imágenes hard muy raras... **650Pts**
- Nº**A343 MAST** - Imágenes hard de placeres solitarios. **650.-Pts**
- Nº**A344 MANGA X III** Porno X de Japon. **650.-Pts.**
- Nº**A345 HARD VI** - Imágenes muy duras. **950.-Pts.**
- Nº**A346 MEGA HARD** - Más de 150 imágenes muy hard que le asombrarán. Muy fuertes. **1.850.-Pts.**
- Nº**A347 ANIM X** - Selección de animaciones X. **950.-Pts**
- Nº**A348 ORAL SEX** - Antología de sexo oral. **950.-Pts.**
- Nº**A349 PRIMEROS PLANOS** - 150 imágenes - hard. **1.850.-Pts.**

SexySaver

Ref. S201 P.V.P. 1.850 Pts.



Salva pantallas erótico 100% compatible con Windows. 60 patallas diferentes imágenes

XstarSaver

Ref. S205 P.V.P. 2150 Pts.



Las estrellas del porno cuidarán de su panta lla 100% compatible con Windows

Cupón de Pedido

Si efectúa su pedido por teléfono 93-896 3794 o fax 93-896 3984 recibirá SharewareManía gratis.

Enviar rellenado a:

EDIMESTRE MULTIMEDIA, Aptdo. 140 C/Pep ventura 55 - 08810 Sant Pere de Ribes (BCN)

REF ______________________

OBLIGATORIO para todos los pedidos que contengan títulos de adultos
Certifico que tengo 18 años o mas. Firma ____________

❐Reembolso 400.-pts. + ❐ Prioridad 200Pts. + ❐ Gastos de envío 400Pts.

Nombre ____________ Apellidos ____________

Adjunto mi pago: ❐ Chèque bancário **Total:**__________ Pts.

Dirección ____________ Telf ____________

Cod Postal ________ Ciudad ____________ Prov ________

❐ /Visa/Mastercard Nº: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

fecha caducidad: |_|_|_|_|

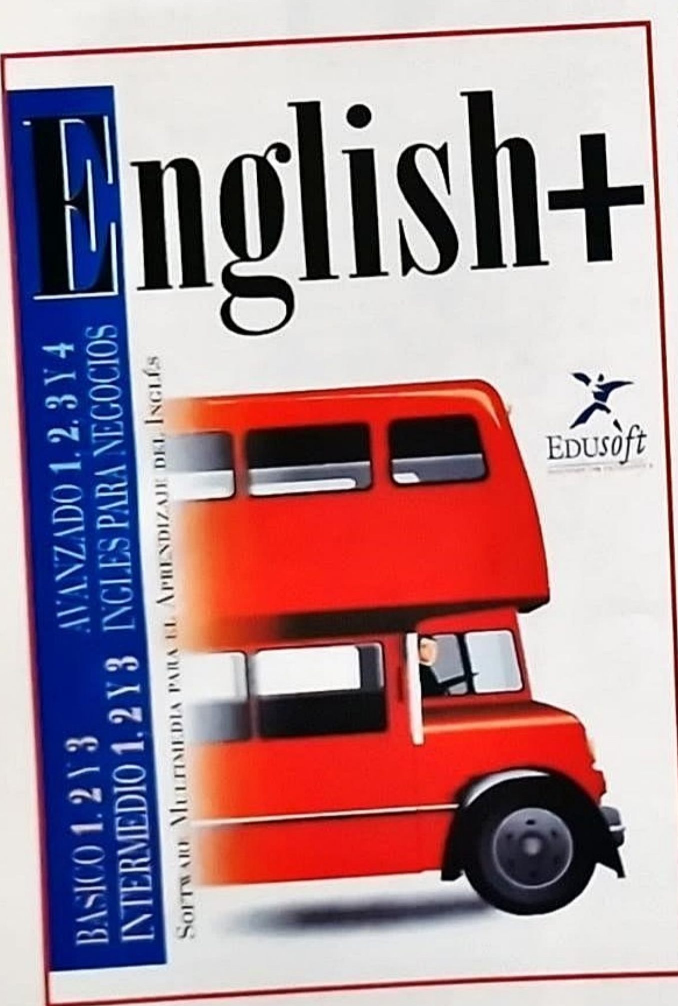
* En caso de reembolso no se devolverá los gastos de envío. EDIMESTRE se reserva el derecho de cancelar esta oferta sin previo aviso

- - ADULT ONLY - X X X - - ADULT ONLY - X X X - - ADULT ONLY - X X X - - ADULT ONLY - X X

English+

APRENDIZAJE INTERACTIVO

Aprender inglés por ordenador es una idea que hasta ahora se podía denominar como descabellada. La compañía Edusoft ha conseguido que esa idea haya sido relegada al limbo del olvido.



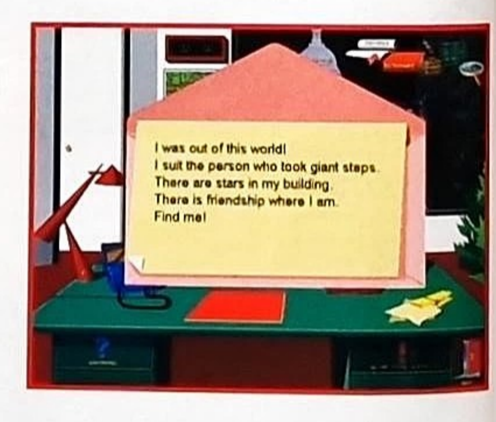
El estudio del inglés en nuestro país en los últimos años se ha caracterizado por la inclusión de nuevos elementos aparte del tradicional libro y cuaderno de ejercicios. Nos referimos a los vídeos y cintas de cassette; gracias a ellos, se puede estudiar inglés, escuchando la pronunciación correctamente. En general, todas las técnicas audiovisuales ayudan muchísimo al estudio de los idiomas.

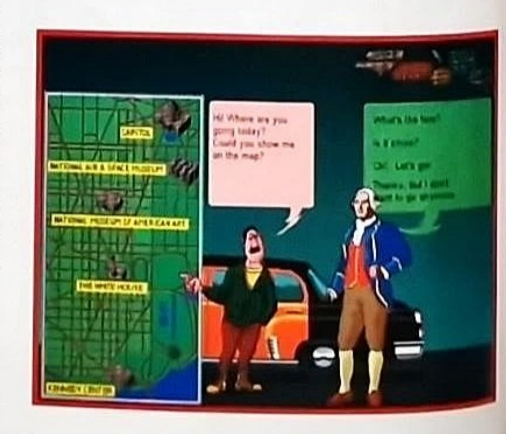
LOS MEDIOS DE LA INFORMATICA

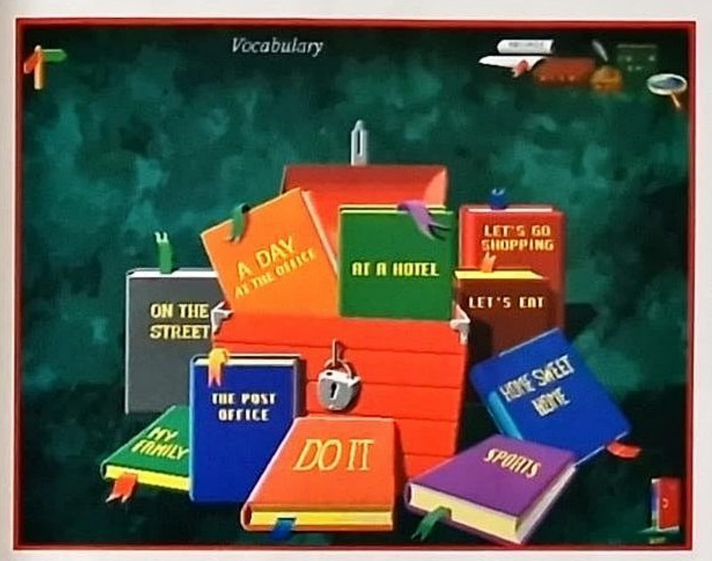
La compañía Edusoft, con una larga experiencia en el terreno educativo, ha preparado un curso de inglés que aprovecha las posibilidades multimedia de los ordenadores. Es, sin duda, la más completa colección para el estudio de este idioma que se ha desarrollado para ordenador. Consta de los siguientes títulos, que serán distribuidos por Dro Soft:

- Iniciación.
- Básico: 1, 2 y 3.
- Intermedio: 1, 2 y 3.









- Avanzado: 1, 2, 3 y 4.
- Inglés para negocios.

En total, 12 CD que nos presentan una visión divertida y amigable para el aprendizaje del inglés. Como podéis comprobar, el curso se ha dividido en varias fases para un mejor asimilamiento de las materias dadas. Para los que tengan una buena base gramatical del idioma, son bastantes recomendables los niveles intermedio y avanzado. Y si piensas trabajar con él, el módulo *Inglés para negocios*, te resultará muy útil.

Aunque cada CD es totalmente independiente, se han diseñado para que puedan funcionar entre sí, siendo especialmente interesante para aquellas academias que quieran cambiar sus métodos de enseñanzas y tener una excelente colección multimedia en sus ordenadores. Una de las mejores características de la colección es la posibilidad de conectar un micrófono al ordenador y analizar nosotros mismos nuestra pronunciación, comparándola con la correcta que nos ofrece *English+*. Al oírnos nosotros mismos, nos es útil para mejorar la pronunciación, uno de los aspectos más difíciles en el aprendizaje de un idioma.

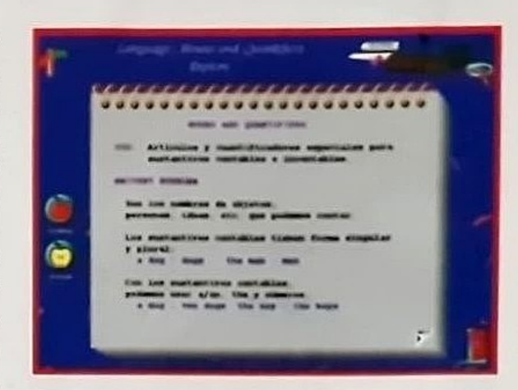
FACILIDAD DE USO

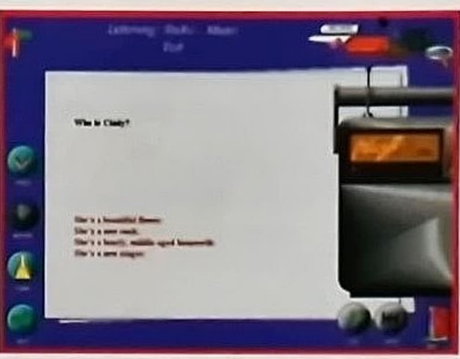
Los programas corren en Windows 3.1 o superior, ya que este entorno gráfico es ideal para el uso de programas educativos que contengan imágenes de vídeo y sonido como es el caso. De esta forma, también se facilita el manejo de los módulos y el potencial usuario sólo se debe preocupar de entender los contenidos y no aprenderse un largo manual de instrucciones.

También se incluyen en cada módulo una serie de juegos en los que pondremos a prueba los conocimientos adquiridos durante el curso, además de varios tests para coordinar nuestra rapidez de respuesta. Existe una pequeña aventura gráfica en cada CD, bastante sencilla, que nos invitará a visitar diversos escenarios de la cultura americana y anglosajona, para ver cómo nos apañamos con nuestras recién aprendidas lecciones.

En definitiva, Edusoft ha creado una propuesta que puede ser válida para personas de cualquier edad y que será de gran ayuda en muchos centros educativos.

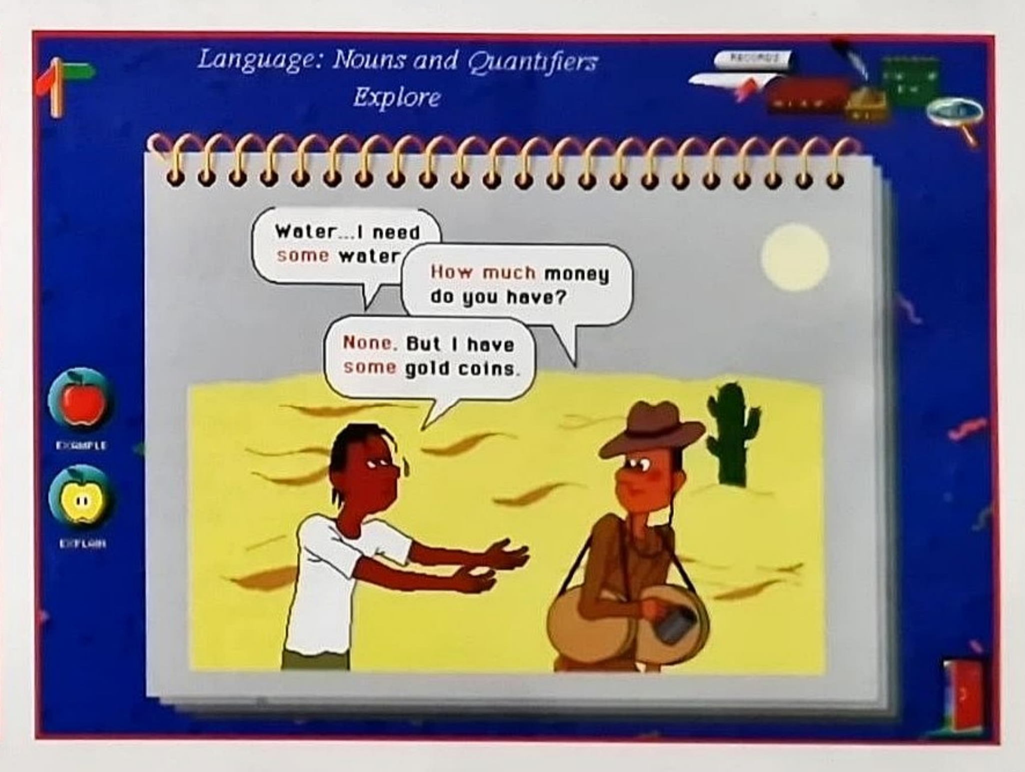
ANGEL FCO. JIMENEZ











Jane's
COMBAT SIMULATIONS

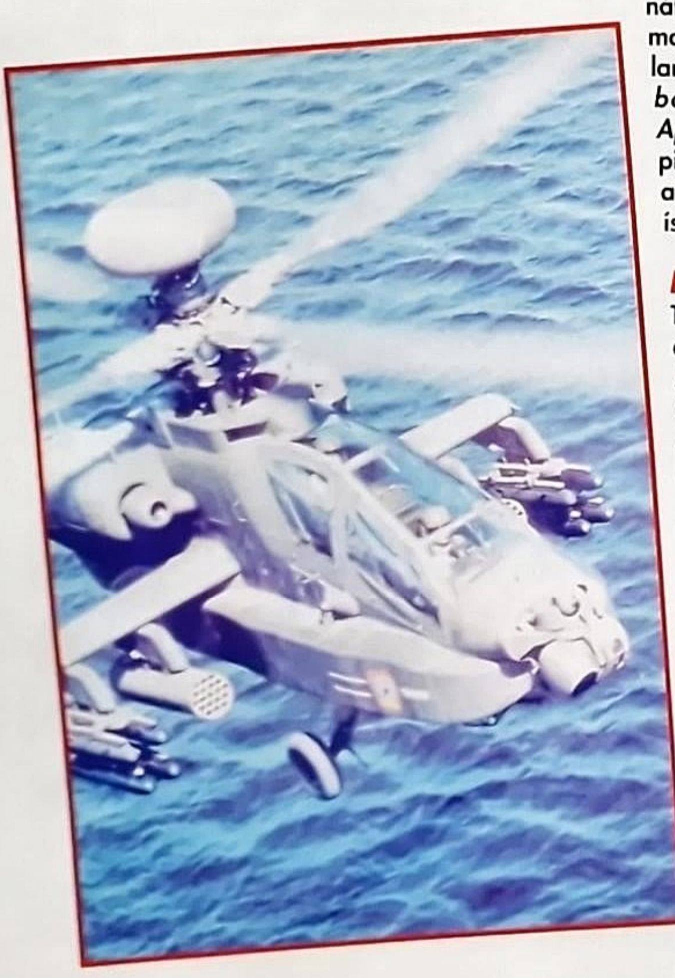


SEÑORES DE LA GUERRA

Con el sugestivo nombre de *Jane's*, Origin ha preparado una serie de simuladores basados en los informes de la conocida compañía de información militar.

Electronic Arts y Origin, distribuidos en España por Dro Soft, son los creadores de una nueva serie de simuladores militares.

Para ello han contado con la colaboración de *Jane's*, una prestigiosa compañía de información que está considerada como la mejor en su género.



Gracias a la amplísima base de datos utilizada, los simuladores en proyecto contarán con un grado de realismo inusitado hasta en los más pequeños detalles. Conociendo la trayectoria de Origin, y el empeño que demuestra Electronic Arts en cada uno de sus productos, nos podemos imaginar lo que espera en 1996 a los fanáticos de los simuladores. De momento, se prevé el próximo lanzamiento del *AH-64D Longbow*, más conocido como *Apache*, y que es uno de los pilares del ejército americano al igual que el de muchos países.



MITOS VIVIENTES

Tan fantástico proyecto se lo debemos a Andy Hollis. Andy es uno de los diseñadores de juegos de simulación más importantes que existen. Gracias a él, hemos disfrutado de la saga *F-15 Strike Eagle*, que, sin duda, es una de las más jugadas y disfrutadas en un ordenador. Conceptos tales como HUD, misiles inteligentes o escenarios renderizados se han incorporado poco a poco en las mentes de los jugadores y han hecho de la simulación de aviones todo un género dentro del mundo de los programas de ordenador.













Con tan fantásticos antecedentes (no olvidamos tampoco *Gunship* ni títulos como *F19 Stealth Fighter*), Andy y su colega Paul Grace, otro de los genios de la simulación, se propusieron hacer los simuladores más realistas que la tecnología de los PC´s actuales podían permitir. Las pantallas que os presentamos, son una buena muestra de la calidad conseguida, pero nos tememos que los equipos necesarios deben ser de 486 DX 2 para arriba y con 8 Megas de RAM como mínimo, para que los juegos no nos vayan a saltos.

BUENOS ALIADOS

Pero realmente, la nota original la conforma la alianza entre Electronic Arts y Jane's. Electronic se ha apuntado un buen tanto al colaborar con dicha empresa. Es la primera vez que una entidad tan "seria" en el mundo militar cede sus conocimientos para el diseño de juegos de ordenador, pero lo que se pretende es que estos simuladores sean más que un juego y con nuestras modestas posibilidades poder alucinar como en los que se usan en las grandes industrias armamentísticas.

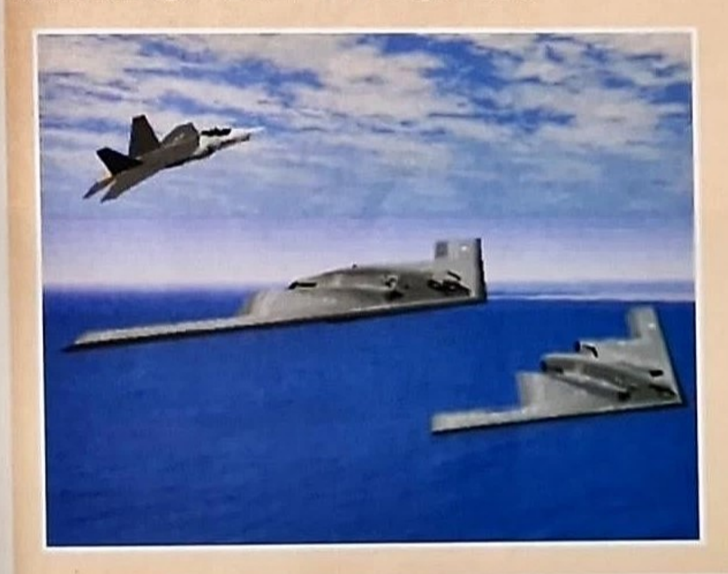
El contrato dura 5 años y durante ese tiempo Electronic Arts debe crear el máximo número de productos que utilicen la información de Jane's. El primer proyecto como hemos dicho antes es el *Apache*, uno de los mejores helicópteros de guerra. *AH-64D Longbow* contará con muchas misiones que cumplir, sobre todo las últimas a gran escala que ha efectuado la Navy americana, como puede ser la Guerra del Golfo o la invasión de Panamá. Pero también la imaginación cuenta y existe un escenario hipotético, donde tendremos que enfrentarnos contra el ejército de Ucrania y sus ansias de dominar el territorio báltico. Se espera que el juego esté disponible en las Navidades de 1995, pues su fase de desarrollo está prácticamente acabada.

Felicitaciones a los señores de Electronic Arts, por su estupenda idea de crear nuevos juegos, colaborando con los que más saben sobre aviación militar. Es una forma bastante interesante de tener en casa una de las máquinas más perfectas que haya construido el hombre. Y como nos gusta decir a menudo, ojalá sólo hubiera que utilizarlas para matar a los enemigos que se alojan en los rincones más profundos de nuestros ordenadores.

ANGEL FCO. JIMENEZ

LA AGENCIA JANE'S

Creada a finales del siglo pasado, la agencia Jane's publica varias revistas de distinta periodicidad, que son distribuidas a los cuarteles de prácticamente todo el mundo. No importa la ideología de los países a que van destinadas, la alta jerarquía militar las utiliza para saber qué nuevas armas han salido a nivel mundial. No te equivoques con las revistas como nuestra hermana *Decálogo de Armas y Municiones* ya que están dirigidas a un público bastante especializado, pero las publicaciones de Jane's son estrictamente militares, y en ellas los clientes son los propios gobiernos. Un catálogo donde podemos encontrar desde pistolas fabricadas en España, hasta el atractivo MIG 31, la delicia tecnológica fabricada en la antigua U.R.S.S.







Across the Rhine

ASALTO FINAL

El desembarco de Normandía fue uno de los acontecimientos más importantes de la Segunda Guerra Mundial. Existen muchos juegos que recrean la gigantesca operación militar, pero en éste, la simulación está centrada en lo que pasó después, cuando Alemania estaba perdiendo la guerra.



Microprose, los magos de la simulación y la estrategia, han vuelto a crear un juego basado en los todopoderosos carros de combate. Nombres como Tiger o Sherman han sido protagonistas directos e indirectos de cientos de películas y han pasado a la memoria colectiva del siglo XX.

Pero como el propio nombre del juego indica, nos encontramos en la parte final de la guerra. El desembarco de Normandía ha sido un rotundo éxito y Francia ha sido reconquistada por las fuerzas aliadas. Ahora, incluso las propias fronteras de Alemania eran amenazadas principalmente por los batallones americanos y cruzar el Rhin es el principal objetivo. La prodigiosa técnica de los ingenieros nazis ideó numerosos artilugios bélicos como aviones a reacción, los primeros misiles de largo alcance y poderosos tanques capaces de arrasar con todo. Estos tanques eran una versión mejorada de los famosos Tiger, pero cuando pudieron estar operativos Alemania carecía de medios tales como combustible y repuestos. Sus fábricas eran destruidas por los bombarderos aliados y el pueblo alemán empezó a pasar hambre, mientras se preguntaba en qué clase de locura se había metido.



LOS CAMBIOS DE MICROPROSE

En este entorno es donde empieza una de las mayores producciones de Micro-







MEMORIA DEL DESASTRE

Es habitual en los últimos juegos de estrategia que aprovechen la capacidad del CD-ROM para incluir una enorme base de datos. En *Across The Rhine* disponemos de una buena cantidad de fotografías de aquellos turbulentos años. En ellas vienen reflejadas los dos bandos por igual, predominando por supuesto, la que se refieren a los tanques y los soldados que dependían de ellos.

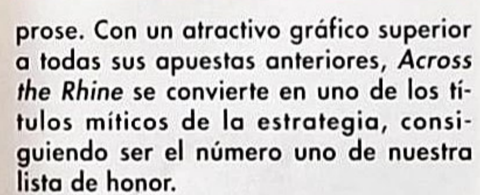


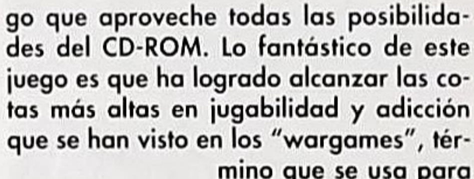






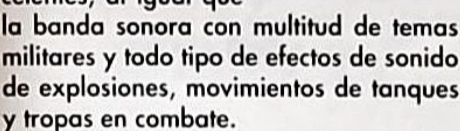






prose. Con un atractivo gráfico superior a todas sus apuestas anteriores, *Across the Rhine* se convierte en uno de los títulos míticos de la estrategia, consiguiendo ser el número uno de nuestra lista de honor.

¿Qué es lo que le convierte en todo un señor a este juego? Ante todo su ambientación es de lo mejorcito que hemos visto. Los gráficos utilizados en SVGA son excelentes, al igual que la banda sonora con multitud de temas militares y todo tipo de efectos de sonido de explosiones, movimientos de tanques y tropas en combate.



Pero todo esto es "normal" en un juego que aproveche todas las posibilidades del CD-ROM. Lo fantástico de este juego es que ha logrado alcanzar las cotas más altas en jugabilidad y adicción que se han visto en los "wargames", término que se usa para distinguirlos de otros juegos de estrategia. Los programadores de Microprose han logrado un programa complejo que se maneja con suma facilidad, pero uno de los mayores aciertos ha sido la inclusión de varias ventanas en la pantalla principal del juego.

Lucha en los últimos días de la guerra

En general, existe una ventana que es la típica de los juegos de estrategia. En ella aparece un mapa con las posiciones





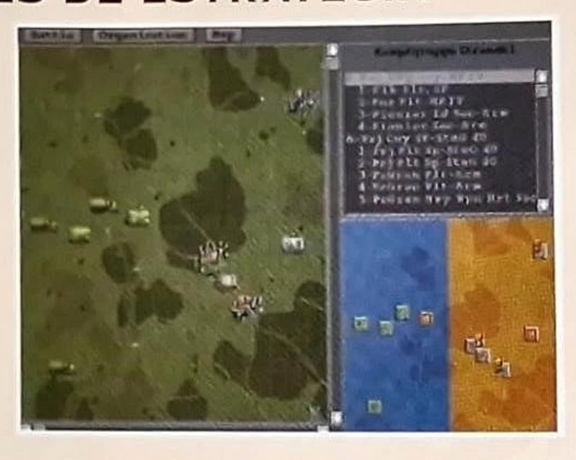






NOCIONES DE ESTRATEGIA

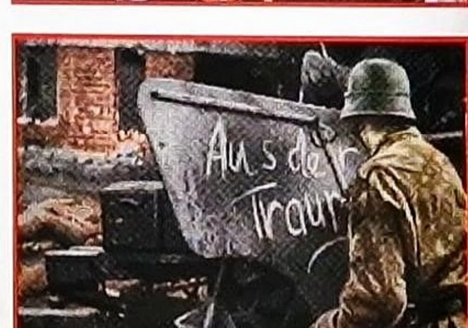
Aunque en el juego se ha simplificado las decisiones estratégicas de gran importancia, éstas todavía tienen un peso determinante para el resultado de una batalla. Desde un primer momento, la disposición más adecuada de nuestras tropas, permitirá que consigamos el éxito, aunque hay muchos factores en el transcurso del combate que pueden inclinar la balanza a uno de los lados.

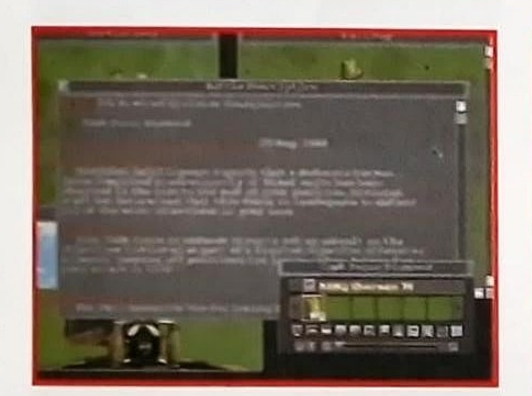














de nuestras tropas y de las enemigas, donde podemos hacer nuestras operaciones a gran escala, pero la gran novedad consiste en una que simula la conducción de un tanque. Resulta francamente divertido ver cómo se desarrolla la estrategia y al mismo tiempo en un modo absolutamente "arcade" disparar pepinazos.

SUBIENDO DE GRADO

Incluso se han recogido ideas del rol para incluirlas en *Across the Rhine*, aunque sólo en un cierto sentido. Nos referimos a la personalidad que deseamos escoger, desde un sargento hasta comandante. Seguiremos pilotando un tanque, pero no es lo mismo hacerlo desde uno en primera línea a conducir el vehículo insignia donde viaja la élite militar.

Según vayamos ganando batallas en el modo campaña, nuestro grado subirá. Entonces nuestra maleta de viaje se llenará de cartas para la novia y de las medallas que hayamos ganado. Si bien el objetivo del juego es ganar la guerra, la nuestra personal sería convertirnos en unos héroes todavía vivos y volver a casa radiante y feliz.

Hemos dicho anteriormente que el juego es bastante fácil de controlar y asimilar, pero indudablemente, como excelente juego de estrategia que es, contamos con un buen número de opciones y menús que sería imposible nombrar aquí. Para eso, está el excelente manual que Microprose suele editar y que no nos ha defraudado nunca todavía. Se ha simplificado bastante, aunque existen algunos puntos que se podrían haber aclarado mejor o de una forma más sencilla para una buena compresión, pero de todas formas, es

Máquinas de matar perfectas y veloces

BATALLA Y CAMPAÑA

Como en la mayoría de los juegos de estrategia, contamos con un modo de batalla y otro de campaña. Es muy recomendable que al "hincarle" el diente por primera vez al juego, empecemos por la opción de batalla para familiarizarnos con las novedosas opciones que trae. Las campañas nos llevarán más tiempo para su realización, pero son las que mayor satisfacción personal proporcionan.



LOS DOS BANDOS

Aliados y alemanes luchaban en Centroeuropa en 1944. La agonía del III Reich empezó aquel año, pero muchos oficiales alemanes desde 1943 dudaban en ganar la guerra. La sucesión de hechos como el desembarco de Normandía y el imparable paso del ejército soviético por el Este, estrangularon los sueños de Hitler para siempre. *Across the Rhine* se basa en los combates entre americanos y alemanes en las mismas fronteras de Alemania. La guerra con Rusia merece por sí sola otro fascinante juego de Microprose.



muy útil para adentrarnos en el juego. Como también suele ser norma, se incluye un libro que muestra los pormenores de muchas batallas de las que trata el juego. Escrito como si fuera un tratado militar, es muy recomendable para los amantes de la historia por la precisión de sus datos.

También se ha tratado exhaustivamente el tema de los propios tanques. Dependiendo del bando en que nos encontremos, usaremos un tipo de carro distinto. Los Tigers alemanes son excepcionales, pero los Sherman aliados no tienen nada que desmerecer en las grandes batallas. Todos esos detalles técnicos, los iremos aprendiendo según avancemos en el juego.

LA ELECCION ES TUYA

Al principio podemos escoger uno de los dos bandos. La dificultad es la misma para cualquiera, aunque si prefieres jugar misiones históricas, los alemanes tienen las de perder, pero siempre puedes cambiar el curso de la historia y hacer que las fuerzas aliadas retrocedan en sus posiciones.

No obstante, puedes jugar en la campaña ficticia, donde las fuerzas están más igualadas. Son combates generados por el ordenador y donde puedes utilizar un menú de realidad. Es decir, puedes programar la invulnerabilidad de tus tropas y así acentuar el "modo arcade" del juego. En ese caso, no se trata del mejor simulador de conducción de un tanque, pero, eso sí, es sencillo de manejar y bastante divertido.

En definitiva, *Across the Rhine* es una muestra de los nuevos juegos que Microprose nos está preparando. Como siempre, necesitaremos de un equipo bastante potente para jugarlo sin escenas ralentizadas ni nada por el estilo, debido a la espectacularidad de las escenas y al propio desarrollo del juego.

Lo dicho, un juegazo con todas las de la ley.

ANGEL FCO. JIMENEZ











Werewolf vs. Comanche

DOS COLOSOS CON HELICE

Desde que la primera versión de *Comanche* apareció en la calle, haciéndonos pasar los mejores ratos de nuestra vida frente al monitor del ordenador, ha llovido mucho, pero es ahora cuando Nova Logic vuelve a la carga con un nuevo producto: *Werewolf Vs. Comanche*.



COMANCHE RAH-66

COMANCHE RAH-66

A la hora de realizar este juego, los programadores han pretendido, sobre todo, que nos divirtamos el doble de lo que lo habíamos hecho hasta ahora con la antigua versión del *Comanche* y, ciertamente, lo han conseguido. Para ello, han reunido en un solo producto, dos juegos independientes con los que podremos ver diferentes escenarios desde distintos puntos de vista, el de los rusos y el de los americanos.

Distribuido en dos CD-ROM: uno con la versión 2.0 del *Comanche*, con más misiones, dificultades y opciones; y el otro, con la primera versión de *Werewolf*, que de seguro tendrá ampliaciones más adelante.

Los dos juegos tienen sistemas idénticos de manejo, aunque cada uno con las características propias de cada helicóptero, a las que tendrás que acostumbrarte.



COMANOHE RAH-66

COMANCHE RAH-66 (VERSION 2.0)

La versión mejorada del juego original. Además de tener nuevas misiones mucho más complicadas y emocionantes que las anteriores, incluye un programa que mejora el detalle de los gráficos y una serie de escenas con gráficos de



COMANCHE RAH-66

Diseñado y construido por los americanos, posteriormente al Apache que participó en la Guerra del Golfo. Dispone de misiles Hellfire aire-tierra, Stinger aire-aire, soporte de artillería, cohetes de 70 mm. y un cañón de 20 mm.



gran calidad que nos dan pie a un nuevo objetivo, o que nos señalan la victoria o derrota de nuestro bando.

Desde la ametralladora dirigida por sensores, hasta los misiles anti-tanque Hellfire, hay una amplia gama de armamento que hará las delicias de todos los que gusten de simuladores bélicos.

Otra de las cosas con que sorprende *Comanche 2.0* es su facilidad de manejo, pues nos sorprende que un simulador tan completo sea a la vez tan sencillo de controlar. Ni qué decir tiene que aquellos que ya hayan disfrutado de este programa con anterioridad, no tendrán ninguna dificultad a la hora de enfrentarse con las hordas enemigas y, para todos aquellos



WEREWOLF KA-50



COMANCHE RAH-66



COMANCHE RAH-66



COMANCHE RAH-66


WEREWOLF KA-50


COMANCHE RAH-66

que se pongan por primera vez ante este reto, descubrirán que no necesitan leerse el manual de cabo a rabo para conseguir despegar, sino que con un simple repaso a las reglas generales conseguirán al menos terminarse unas pocas misiones, con alguna que otra dificultad, pero sin llegar a ser desesperante.

Cómo no, las misiones nocturnas también estarán a la orden del día, teniendo que utilizar la pantalla de rayos infrarrojos, adquiriendo el escenario esa tonalidad verduzca que, aunque dificulta la acción por la falta de detalle, aumenta el realismo y la diversión, cosa que muy pocos simuladores de aviación bélica han conseguido con tanta perfección como este *Comanche 2.0*.

WEREWOLF KA-50

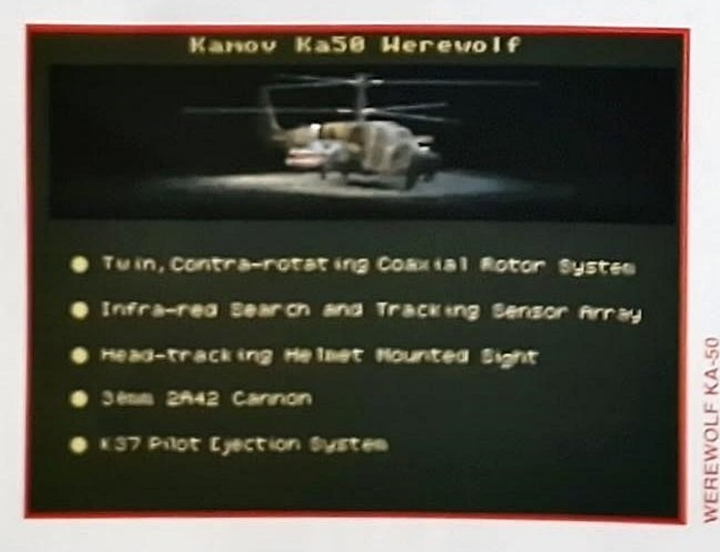
Esta es la primera versión que Nova Logic ha realizado para este helicóptero ruso. Usando las mismas técnicas en gráficos, sonido y demás, se ha conseguido una versión mucho más mejorada que la del *Comanche* original, además de poseer el encanto de manejar un aparato tan poderoso como el americano, pero construido con propósitos muy diferentes.

El tipo de armamento también es diferente al que nos tiene acostumbrados el pájaro metálico americano y, por supuesto, también tendremos que aprendernos de memoria este tipo de municiones, para manejarnos con soltura por cada una de las misiones. A fin de conseguir que tanto *Werewolf*, como *Comanche 2.0* sean lo más compatibles posible, las teclas con las que se maneja uno, también sirven para el otro y viceversa.



Ambos helicópteros tienen la tecnología con que han sido creados, tan diferente como el país de origen, y eso genera una serie de distintos dispositivos que uno posee y el otro carece.

Por ejemplo, el sistema de visión infrarroja utilizado por el helicóptero americano está mucho más perfeccionado que el del Werewolf, lo que dificultará enormemente al aparato ruso las misiones nocturnas; sin embargo, el Werewolf tiene la capacidad de alcanzar mayores velocidades, gracias a su doble hélice, lo que le hace más manejable.

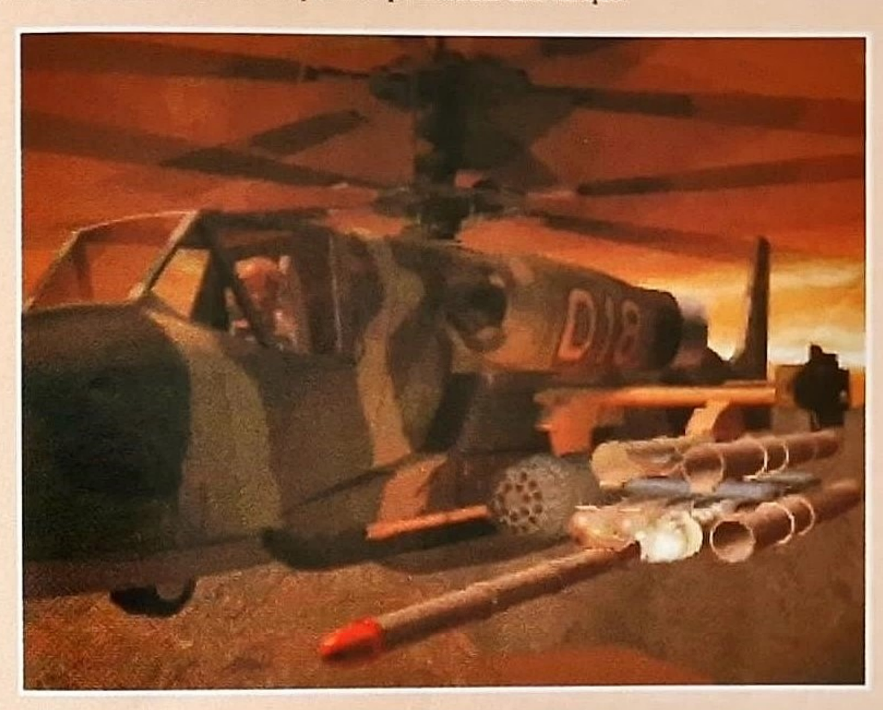


WEREWOLF KA-50


WEREWOLF KA-50

WEREWOLF KA-50

Creado por los soviéticos a finales de 1980, el Werewolf, cuyo nombre ha sido cambiado por Hokum por miembros de la O.T.A.N., es un vehículo de combate ligero, para una sola persona. Su doble rotor le hace posible el alcanzar velocidades astrónomicas de hasta 190 km/h.
Armado con misiles guiados por láser, cohetes de 80 mm. y una ametralladora de 30 mm. con selección de balas entre explosivas y blindadas anti-tanque.





WEREWOLF KA-50



WEREWOLF KA-50

DIVERSION A RAUDALES

Tanto para los seguidores del bando y la tecnología militar americana, como los aficionados al lado soviético, están de suerte, ya que éste es, sin duda, el mejor simulador de helicópteros que hemos podido ver hasta el momento. Desde que pudimos disfrutar con la primera versión de *Comanche*, estábamos esperando con enormes ganas un nuevo producto con las mismas características y, hoy, Nova Logic nos ha complacido obsequiándonos con este productazo que va a llenar la memoria de nuestro ordenador con las más impresionantes batallas campales.

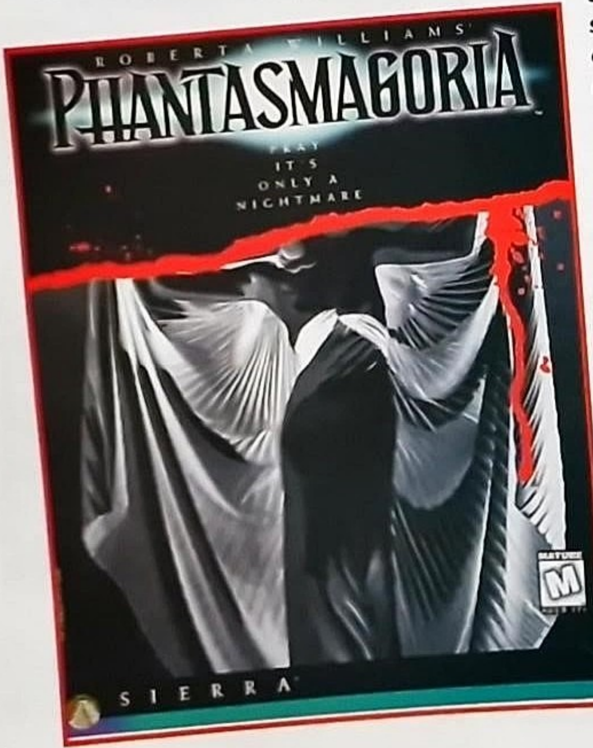
CARLOS F. MATEOS



Phantasmagoria

HISTORIAS PARA NO DORMIR

Cada casa vieja tiene su historia o leyenda. Unas, alegres en las que la gente vive y muere siendo feliz, y otras, terroríficas y oscuras, donde todo aquel que pisa su suelo es presa de los más terribles horrores que en la mayoría de los casos terminan en una cruel muerte de la víctima.



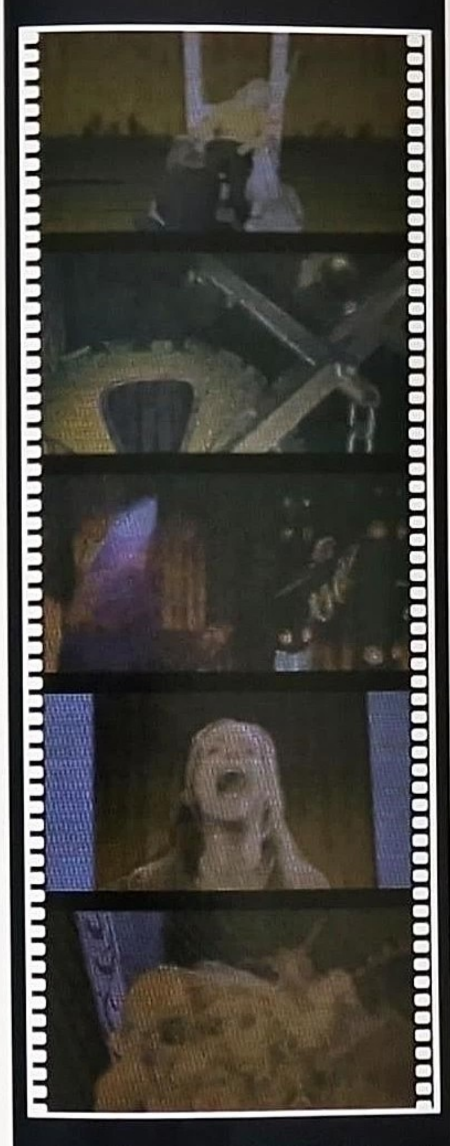
Este es el caso de la mansión Carnovash, cuna de una de las más prestigiosas y adineradas familias de los entornos de un pequeño pueblo llamado Nipawomsett. Dicha familia, tuvo entre sus miembros a un oscuro personaje que dedicó su vida al espectáculo, con un número de magia que sorprendía a la gente, tanto por su realismo, como por su crueldad. Su número estrella era una silla de las torturas en la que, a veces su *partenaire*, a veces él mismo, se solía atar, para acto seguido prender fuego a su cabeza, cubierta por un saco, mientras que una cuchilla descendía con un movimiento de zig-zag y el mago debía escaparse. Tal era su fama que de todas partes del mundo venían al pueblo para admirar su actuación. Pero la vida de Carno no era todo lo feliz que se esperara que fuera. Se casó varias veces y en todas, la mujer fallecía tragicamente, dejando a Carno viudo, pero en la última fue diferente, ya que le fue infiel con el criado de la mansión y ambos intentaron acabar con Carno, saboteando su número de magia. A los pocos días de ese hecho, Carno y su esposa aparecieron ahogados en la enorme fuente del jardín.





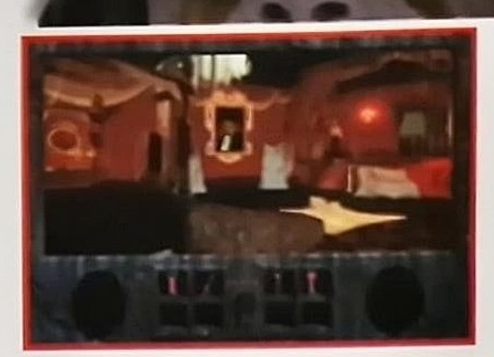


MOMENTOS EXPLICITOS



Dada la excesiva violencia o crudeza de algunas de las escenas que contiene la aventura, los programadores han incluído un sistema de password para que si lo juegan los más pequeños, ese tipo de escenas se omitan por completo, lo cual hace a la aventura accesible para todas las edades.

Nunca el terror fue tan real



POSESION DIABOLICA

Don y Adrianne forman una feliz pareja que ha contraído matrimonio recientemente. Debido al trabajo del muchacho como fotógrafo, han tenido que trasladarse a Nipawomset, pues Don opina que éste es un lugar excelente para su siguiente trabajo.

Adrianne es una famosa escritora de novelas de terror que también ha pensado positivamente en este tranquilo lugar donde podrá concentrarse mejor que en medio de la ruidosa ciudad. Pero no todo va a ser tan bonito como lo pintan, ya que el afán descubridor de la muchacha, va a llevar a la pareja a una situación tan oscura como peligrosa y mortal. Un día, mientras está observando la extensa biblioteca que cubre una de las mayores habitaciones de la casa, descubre que tras una falsa chimenea que siempre estaba apagada, hay una especie de pequeña capilla, iluminada únicamente gracias a la luz multicolor que proyecta el sol sobre una vidriera. Un siniestro altar, con un enorme libraco sobre él, yace en el centro de la sala. La curiosidad de Adrianne puede sobre el miedo y tras abrir el libro, descubre una pequeña caja cerrada y al abrirla deja escapar el espíritu encolerizado de Carno que se introduce en el cuerpo de su marido, dando pie a una historia de terror, sustos y angustia.





CLASICO, PERO INNOVADOR

Esos son los adjetivos que mejor se implantan en un juego como *Phantasma-*



OBJETOS TRIDIMENSIONALES



Los programadores de Sierra han vuelto a incluir en *Phantasmagoria*, como ya lo hicieran en la séptima parte de la saga *King's Quest*, la posibilidad de ver los objetos tridimensionalmente y a nuestro antojo, dentro de una pequeña ventana, lo que nos permitirá, no sólo verlos con más detalle, sino también descubrir cosas ocultas en ellos.









goria, pues, aunque sigue manteniendo los mismos esquemas de una aventura gráfica de las de siempre, (es decir, recoger objetos diversos que van apareciendo en un inventario y que más tarde podemos usar de una manera precisa, lo que nos servirá para seguir avanzando en la aventura), se incluyen las novedades tan asombrosas como que todos los personajes e incluso la mayoría de los objetos han sido grabados en vídeo y posteriormente digitalizados, con una calidad impresionante, mientras que artistas gráficos y diseñadores, dibujaban todos los escenarios de que consta la historia, para posteriormente juntar todo y dar el efecto definitivo.

Para mayor alegría de todos los jugones y seguidores de Sierra que no dominan el inglés, decir que *Phantasmagoria* ha sido traducido a nivel de textos y voces.

Roberta Williams, la guionista y alma mater del proyecto, quiso que este producto fuese dirigido hacia los adolescentes y los adultos, de ahí que algunas escenas sean un tanto explícitas y crudas en temas como el sexo o la violencia; sin embargo, existe un muy acertado sistema de protección para que los más jóvenes no puedan acceder a este tipo de secuencias.

Por supuesto, para poder guardar toda esta obra maestra como información utilizable por los ordenadores, se ha necesitado un espacio de memoria realmente impresionante. Nada más y nada menos que siete CD-ROM, repletos de bytes de memoria han sido necesarios, con lo que si hacemos un rápido cálculo descubrimos que si cada CD-ROM puede almacenar 650 Mb., multiplicado por siete, tenemos la nada despreciable cantidad de 4 gigas y medio que ocupa *Phantasmagoria*.

Sierra, que ya se ha apuntado a la nueva era, ha decidido que a partir de ahora y empezando desde *Phantasmagoria*, todos sus juegos sean lo más compatibles posible y así, puedan usarlo cuantos más aficionados mejor. Para ello, han preparado a *Phantasmagoria* y a todos sus productos de aquí en adelante para funcionar bajo MS-DOS, Windows 3.1 y Windows 95.

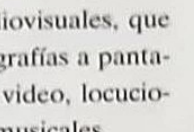
Phantasmagoria es lo que algunos llamarían la, hasta ahora, panacea de las aventuras gráficas y creemos que va a pasar mucho tiempo hasta que alguien pueda decir lo contrario.

CARLOS F. MATEOS

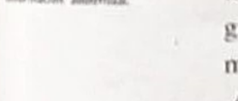




La más completa colección interactiva y multimedia de automóviles



Autopista, la publicación líder de ventas y audiencia, así como de mayor prestigio entre las dedicadas al automóvil, presenta un catálogo mundial de coches en soporte CD-Rom, elaborado a partir del *Autocatálogo*, anuario que se viene publicando desde hace 15 años, y que actualmente se edita en 20 países.



De cada modelo se ofrece la más amplia información audiovisual.

En el CD-Rom *Autopista Catálogo* se incorporan las más espectaculares soluciones multimedia, con más de 1.500 fotografías, y presentaciones de más de 500 modelos con locuciones y fondo musical .Además, la información de los modelos más novedosos e interesantes del mercado se complementa con dinámicas animaciones audiovisuales, que incluyen fotografías a pantalla completa, video, locuciones y fondos musicales.



Pantallas de selección de modelos y de presentación de características técnicas.



En el catálogo mundial, por medio de fotografías y locuciones con fondos musicales, se muestran más de 1.800 modelos y versiones de automóviles fabricados en todo el mundo, con 70.000 datos técnicos y los precios actualizados de los 1.200 coches que se comercializan en España.



Desde cualquier parte de la aplicación es posible realizar la comparativa de hasta cinco modelos en una misma pantalla y por medio de hipertexto, se dispone de explicaciones detalladas de los términos técnicos más habituales.



Por medio de álbumes de fotos se presentan los modelos seleccionados, así como la comparativa

Todo ello con la garantía informativa del grupo Luike-motopress, una de las más importantes editoriales de publicaciones periódicas de nuestro país, y la líder entre las especializadas en temas de automoción.

REQUISITOS TECNICOS

- *PC compatible, con entorno Windows 3.1*
- *Lector de CD-Rom*
- *Tarjeta de sonido*
- *Tarjeta gráfica VGA de 256 colores*
- *Ratón*
- *Memoria disponible: mínimo, 4 MB de RAM; recomendable, 8 MB*



EN KIOSCOS, GRANDES SUPERFICIES, LIBRERIAS Y TIENDAS INFORMÁTICAS.

Si lo prefieres, solicita tu ejemplar por teléfono y lo recibirás en tu domicilio sin recargo alguno. **"Atención al lector"**. Telf.: 91-347 01 37. Horario: lunes a viernes, 9 a 13 horas.

Con la garantía informativa de
Luike-motorpress

Loadstar

TRANSPORTE PELIGROSO

Es posible que el nombre de Ron Cobb no nos suene, pero si es la persona que diseñó las películas *Alien*, *Abyss* o *Conan el Bárbaro*, los aficionados al cine de ciencia ficción y aventuras sabrán que los anteriores títulos tienen "algo" que los distinguen de los demás. Ron es uno de los mejores guionistas de Hollywood y ha decidido entrar en el mundo del videojuego.



Ron Cobb y Brian Moriarty, un experto en software de entretenimiento, han utilizado los abundantes medios que la compañía Rocket Science ha facilitado, para lanzar una serie de títulos que tienen como factor común la espectacularidad.

Con el uso intensivo de la tecnología a vídeo en pantalla completa y el rodaje con técnicos y actores totalmente profesionales, *Loadstar* es uno de los mejores arcades de la próxima temporada. Su distribuidora en España, BMG Interactive, se ha propuesto traducirlos al castellano para una mejor comprensión de





APUNTAR Y DISPARAR

La mecánica del juego es bien sencilla: apuntar con el cursor y pulsar disparo. Utilizando el ratón para dirigir el punto de mira y el disparo, así como el teclado para cambiar de dirección, no tenemos más que preocuparnos de liquidar enemigos en la pantalla y nada de hacer maravillas con nuestras manos en el teclado.



OBJETIVOS

El simpático ordenador de a bordo emitirá un mensaje cuando nos acerquemos al objetivo y debemos ser prudentes para elegir la dirección correcta. Si nos hemos equivocado varias veces, es posible que el tiempo se acabe o que nos estrellemos contra otro transporte que circule en el mismo carril.







sus productos.

AMBIENTE ESPACIAL

A Ron siempre le ha fascinado el espacio (recuérdense las vicisitudes de la teniente Ripley con la visceral criatura de *Alien*) y el argumento de *Loadstar* nos presenta un sistema solar totalmente colonizado por la raza humana, con multitud de compañías comerciales realizando transacciones de diversos productos para las lejanas colonias.







Con una sociedad muy parecida a la colonización del Oeste americano, los "loadstar" son el medio de transporte de mercancías más utilizado por las compañías. Se mueven en la superficie a través de raíles magnéticos para luego despegar hasta las órbitas de los planetas y depositar los containers en los grandes cruceros estelares. Su autonomía no les permite viajar entre los planetas, pero son ideales para el transporte en la superficie. Digamos que son los sucesores de los camiones actuales.

Lo que no ha cambiado es el carácter de sus camioneros, hablando de los típicos americanos que hacen del camión el centro de su vida. A veces, pisan el lado salvaje de la vida, y tienen problemas con el sheriff local o con adversarios suyos. Por lo tanto, los "loadstar" van armados de láseres para prevenir los ataques de la competencia, o cuando alguna patrulla pretende detenerlos.



EL MAS RAPIDO

Tully Bodine, el personaje que manejamos, es uno de los mejores conductores, gracias a que siempre cumple con sus envíos y también es el más rápido disparando el gatillo, lo que le ha permitido salvar su vida en muchas ocasiones.

Pero las cosas se complican en Caronte, la luna de Plutón, y Tully, que necesita dinero urgentemente, debe hacer unos encargos a un extraño personaje que necesita de un conductor hábil y valiente.

Aceptarlo significa ganarse muchos enemigos.

En el juego debemos conducir el "loads-









tar” a toda velocidad por los raíles magnéticos, elegir el camino correcto para llegar al destino final y disparar a las numerosas naves que no paran de molestarnos o los containers abandonados. Eso significa acción sin parar en uno de los arcades más rápidos que hemos visto.

CUESTION DE CONTROL

Para acabar el juego hay que tener una cosa bien clara: no puedes dejar de disparar a todo lo que se mueva, porque nadie tendrá piedad de ti. Afortunadamente, los “loadstar” disponen de una serie de escudos que con el tiempo van disminuyendo, pero se recargan automáticamente al ir avanzando. Son útiles porque la mayoría de las veces rechazarán los choques directos y lásers, pero si nos encontramos con otro “loadstar” delante de nosotros, vete despidiendo de la vida, porque la explosión se verá en muchas millas a la redonda. Para evitarlo, tu ordenador ha diseñado un sistema que te indica la dirección a tomar en las bifurcaciones de los raíles magnéticos, pero a veces la velocidad es tan elevada, que casi es imposible tomar el camino indicado, arriesgándonos a un accidente mortal.

Loadstar es un arcade sin muchas complicaciones y soberbio a nivel técnico. Como los demás juegos de Rocket Science, toman el espíritu de las antiguas máquinas recreativas con la más reciente tecnología. Los gráficos son excelentes, pero lo más llamativo son los tres CD-ROM que conforman el juego, cargados de secuencias cinematográficas y escenas renderizadas. Una pequeña muestra del cine de ciencia ficción desarrollado por Ron Cobb, uno de los maestros de la intriga espacial.

ANGEL FCO. JIMENEZ

DE LA “TELE” AL ORDENADOR

Los protagonistas de la aventura (Barry Primus y Ned Beatty) son conocidos actores secundarios de la series de televisión. Su currículum profesional es enorme y han participado en todo tipo de papeles.

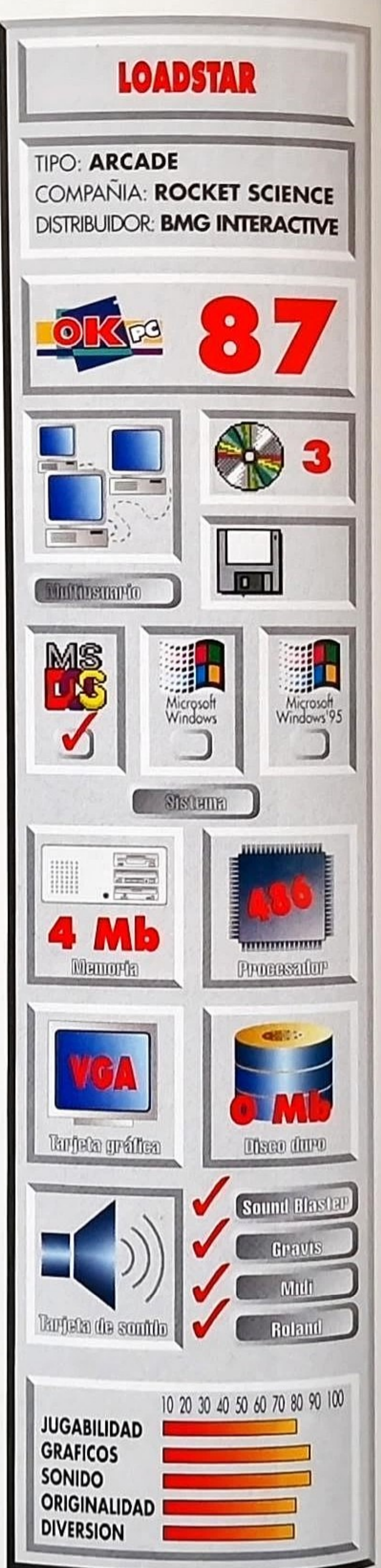














Primal Rage

FURIA SALVAJE



El cataclismo por fin ha estallado. La inconsciencia del hombre a la hora de jugar con la naturaleza en su afán de realizar nuevos progresos ha desencadenado el final de una era y el comienzo de una nueva, hasta tal punto que incluso la Tierra ha cambiado de apariencia.

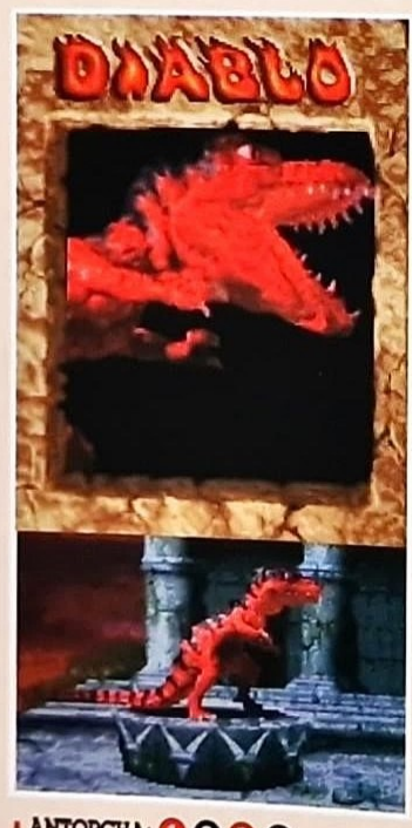


Venido directamente de las máquinas recreativas, donde tuvo un gran éxito entre todos los aficionados a este tipo de juegos, que se pasaban días enteros delante de éste, intentando descubrir un movimiento más espectacular, un golpe más doloroso o una magia más demoledora, a costa de las escasas monedas que tenían en sus bolsillos, ahora llega en su versión de CD-ROM para todos los usuarios de PC y compatibles y en cientos de formatos diferentes para las muchas videoconsolas existentes en el mercado.

En *Primal Rage* controlaremos a una poderosa bestia que, después de estar hibernando o en sopor durante milenios, ha vuelto a la vida para proclamarse como único rey del mundo, aunque tenga que pasar por encima de todos los que se le opongan.

LAS SIETE BESTIAS DEL APOCALIPSIS

Venidas desde los confines del mundo y con el único objetivo de dominar a las



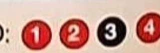
- ANTORCHA: 1 2 3 4



- PEZUÑA CALIENTE: 1 2 3 4
- RAYO DEL INFIERNO: 1 2 3 4



- PATADA TERREMOTO: 1 2 3 4
- MACHACACRANEOS: 1 2 3 4
- ALARIDO: 1 2 3 4





▪ DONCELLA DE HIERRO: 1 2 3 4 ← ↑ →

▪ CAMA DE CLAVOS: 1 2 3 4 ↑ ↓

▪ MEGACARGA: 1 2 3 4 ← ↓ →



▪ MEGAPUÑETAZO (CORTO): 1 2 3 4

▪ LANZAMIENTO POR LOS AIRES: 1 2 3 4

▪ SOPLO DE HIELO: 1 2 3 4 ← →



▪ ENGANCHAR Y LANZAR: 1 2 3 4 → ←

▪ TEMBLOR DE TIERRA: 1 2 3 4 ← ↖ ↙

▪ VOMITO SUBITO (RAPIDO): 1 2 3 4 ↑ →

demás bestias, aunque sea utilizando la manera ruda, éstas son a grandes rasgos, las siete bestias, tan poderosas a nivel muscular, como inteligentes, gracias a la enorme cantidad de tiempo que llevan vivas, en el que han aprendido miles de cosas, que van a entrar en combate por el dominio del planeta:

1. **Armadon:** Durante más de un millón de años ha estado preso en el interior de la corteza terrestre. Ahora y gracias al cambio sufrido en la Tierra debido al cataclismo, ha conseguido una ruta de escape y está dispuesto a todo.

2. **Blizzard:** Congelado durante milenios en uno de las más enormes glaciares del Himalaya. El cataclismo quebró la plancha de hielo que le retenía, dejando libre su fuerza animal y su sabiduría sobrehumana.

3. **Chaos:** Durante el tiempo que estuvo conviviendo con las antiguas razas humanas, aprendió todas las artes arcanas más poderosas. Ahora su única ambición es convertirse en humano, pero para eso tendrá que vencer a todos los que se le enfrenten.

4. **Diablo:** es la maldad personificada. Su larga existencia en la capa magmática de la Tierra le ha dado un control perfecto del fuego. Una vez que domine el mundo sacrificará a todos los seres vivos de buen corazón.

5. **Sauron:** desde el día en que nació, tuvo muy claro que iba a vivir para comer y no a comer para vivir. Su enorme fuerza lo convierte en uno de los más peligrosos adversarios ante los que te puedes encontrar.

6. **Talon:** Durante siglos fue el guía del grupo más grande sobre el planeta de velociraptors en una isla remota del Pacífico sur y en estos momentos estaba hibernando. El cataclismo provocó su súbito despertar y ahora debe derrotar a todos los enemigos que se le pongan delante para así poder formar de nuevo un nuevo grupo.

7. **Vertigo:** Es la única hembra de los dinosaurios que han vuelto a la vida. Vivió hace muchísimos años en las tierras del lejano oriente, donde aprendió los conjuros de magia negra más poderosos que existían. Durante una pelea mágica, uno de los magos la desterró a la Luna. Ahora, gracias al cataclismo que







- APORREACEREBROS: 1 2 3 4
- REBOTE CON VOLTERETA: 1 2 3 4
- FURIA FRENETICA: 1 2 3 4



- TELETRANSPORTE: 1 2 3 4
- SALIVAZO VENENOSO (LENTO): 1 2 3 4
- MALEFICIO VUDU: 1 2 3 4







ha debilitado los escudos naturales de la Tierra, ha vuelto para clamar venganza.

AFILA TUS GARRAS

Primal Rage ha sido realizado pensando en juegos más antiguos que él, pero siempre en candelera como *Super Street Fighter II*, *Mortal Kombat*, *Dark Stalkers*, *Fatal Fury*, *Art of Fighting* y no sé si me olvido alguno. La cuestión es que este tipo de programas está de moda, pues a todo el mundo le gusta gastar su adrenalina de vez en cuando, asestando unos cuantos golpes aplastantes a cualquiera que se le ponga en frente y que, a falta de originalidad, ya que *Primal Rage* no aporta nada nuevo, tiene unas dosis de jugabilidad y diversión casi infinitas que suplen en parte dicha debilidad.

Parece ser que todos los que nos encontramos metidos de lleno en lo que es el mundo de los videojuegos y el software lúdico, pasamos por una época un tanto peleona, en la que nos encontramos francamente a gusto.

CARLOS F. MATEOS

La revista multimedia más completa



Desde ahora con ¡2 CD-ROM!

Enciclopedia de las Técnicas de Electrónica, Guia de Hoteles de España e Iberoamérica y más de 1.200 aplicaciones incluyendo en castellano y para Windows '95

© 1994 Multipress

Prohibida la reproducción, duplicación, venta o alquiler de parte o la totalidad del contenido de este soporte, sin la autorización expresa de los propietarios del copyright

CD WARE Multimedia

lopedia de las Técnicas de Electrónica



MP MULTIPRESS

Mechwarrior 2

Era un lugar indeterminado y una época que nunca sabremos si existirá. Pero entonces los clanes dominan aquella parte del Universo por medio de los Mech, las más fastuosas máquinas de guerra que el hombre haya diseñado.

GIGANTES DE ACERO

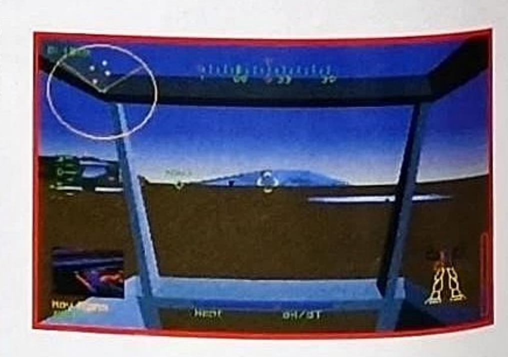


Cuando FASA, editora de juegos de mesa, puso en circulación los juegos que se basaban en los combates de Mech, no podía imaginar la enorme repercusión que iba a tener en el público más joven en general. Muchos adictos al rol, son también fanáticos de este tipo de juegos de estrategia, muy futuristas y con los robots de guerra más fascinantes que se hayan diseñado nunca.

Mechwarrior 2 es la continuación de uno de los simuladores más originales que hemos visto. Todo lo bueno que tenía lo anterior, se ha conservado junto con la excelente presentación gráfica que aporta esta nueva versión. Los tiempos de la SVGA, ya sabéis.

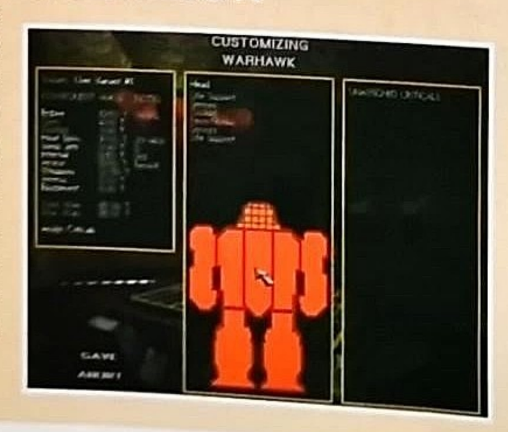


Tecnología y honor feudal juntos



CUSTOMIZACION

Si bien tenemos una amplia gama de robots para usar, es posible elegir un chasis determinado y equiparlo según nuestros gustos, asignando tanto las armas, tipo de escudo e incluso los puntos críticos de la estructura del robot. Pero para realizar esto adecuadamente, es necesario haber practicado de antemano con varios modelos y saber qué puntos son los que podemos mejorar para salir con vida en próximos enfrentamientos.





ESCENAS DE COMBATE



Mechwarrior 2 tiene una de las mejores introducciones que hemos visto en mucho tiempo. Realizada por la compañía Digital Domain, y utilizando técnicas cinematográficas de última generación, alucina a cualquiera que la vea. Todavía pasará mucho tiempo, antes de ver juegos en los que la calidad gráfica de dichas introducciones sea similar al juego propiamente dicho.
Necesitaremos un 986 con gigas de RAM o algo parecido. De momento, podemos disfrutar durante unos segundos.



Utiliza las armas más potentes que puedas imaginar



El mechwarrior es el piloto de los mech. Un robot gigantesco que combina velocidad, agilidad y potencia de fuego. Hay muchos tipos distintos de mech, en los que los factores anteriores se combinan de manera que tenemos máquinas muy veloces con poco armamento y con capacidad hasta de saltar, hasta monstruos de cien toneladas que pueden considerarse como fortalezas de metal más lentas que los anteriores, pero terribles de aspecto.

MUNDOS ENFRENTADOS

Basado en un mundo futuro donde predomina la tecnología a muy alto nivel, es curioso comprobar cómo el esquema de la sociedad que utiliza esas formidables armas es de tipo feudal. El honor es importantísimo y la gente muere por él. De hecho, el esquema principal del juego se basa en cumplir misiones, donde debemos destruir instalaciones y mech del clan enemigo.

En cada misión hay uno o varios objetivos primarios, imprescindibles para acabar con éxito la misma, además de los secundarios que se pueden conseguir si se ponen a tiro. Pues bien, todo se mide por el honor. Cuanto más



honor hayamos acumulado, subiremos de rango en nuestro clan, en caso contrario, nuestra familia quedará mancillada obligándonos a ser siempre unos simples pilotos de combate.

Al comenzar el juego, elegimos a qué clan pertenecer. Tras ello, registramos nuestro nombre, y como en otros juegos de este tipo, podemos entrenarnos en los simuladores o entrar en acción directamente.

Es bastante conveniente pasar algún rato en los simuladores. El ordenador nos indicará las posibilidades de nuestro mech, y cómo aprender nuevas técnicas de combate y a esquivar los láseres enemigos. Tenemos varias opciones en este apartado que van desde el movimiento y manejo de los sistemas hasta el más atrayente, que es disparar las poderosas armas que se encuentran a nuestro alcance. Por si no gusta hacer trampas, existe la posibilidad de que los combates no sean reales y podamos cambiar factores como invulnerabilidad, limitación de munición y combustible.

¡ACCION!

El juego empieza realmente cuando nos encargamos de alguna misión en

LOS NUEVOS DISPOSITIVOS

Aparte de los clásicos teclado, ratón y joystick de dos botones, el juego ofrece la posibilidad de utilizar elementos como el Phoenix System, un joystick que vale por una cabina de mando por sí solo, pedales para controlar el robot, incluso el uso de un casco virtual para sentirnos realmente en la piel de piloto. Con el uso del casco y el sonido del juego a todo volumen, puedes dejar de pensar en el aburrimiento.

particular y poder apuntarnos algunas victorias para subir nuestro nivel de honor y de rango, que va desde Mechwarrior hasta Khan, el líder del clan. Como podéis comprobar, nos encontramos ante una sociedad que no se corta nada en el uso de la violencia.

Tras elegir qué tipo de mech y su adaptación según nuestros gustos, nos disponemos a cumplir la misión. Antes aparecerá en una pantalla holográfica los objetivos de la misión y el lugar donde se desarrolla. Después un breve intervalo para viajar hasta el planeta y nos encontraremos en medio de la lucha.

Con una vista desde la cabina, la pantalla nos indicará los parámetros más útiles como pueden ser el control de daños de nuestro mech, así como el tipo de arma que estemos utilizando.

Asimismo, nos avisará si el robot se está sobrecalentando de forma alarmante para poder evitar así un choque directo.

Puedes correr, saltar y hasta volar con tu Mech

También tenemos sistemas que detectan al robot enemigo más próximo, su distancia y la cantidad de daño que hemos podido causarle, además de su detección automática en nuestro radar y visor de combate. Procura estar bien preparado antes de enfrentarte con uno de estos bichos y utiliza la estrategia, ya que aunque el combate sea de tipo arcade, no todo se trata de disparar a lo loco y sin sentido. Selecciona tus objetivos, céntrate sobre todo en los primarios, que los demás irán a por ti por sí solos. Nos referimos a los mech, claro está.

Mechwarrior tiene una pinta excelente tanto a nivel gráfico como sonoro. Como contrapartida en algunos puntos es complicadillo de manejar, y resulta bastante difícil de acabar incluso las primeras misiones, pero todo se soluciona con la consabida práctica, así que tenemos juego para rato.

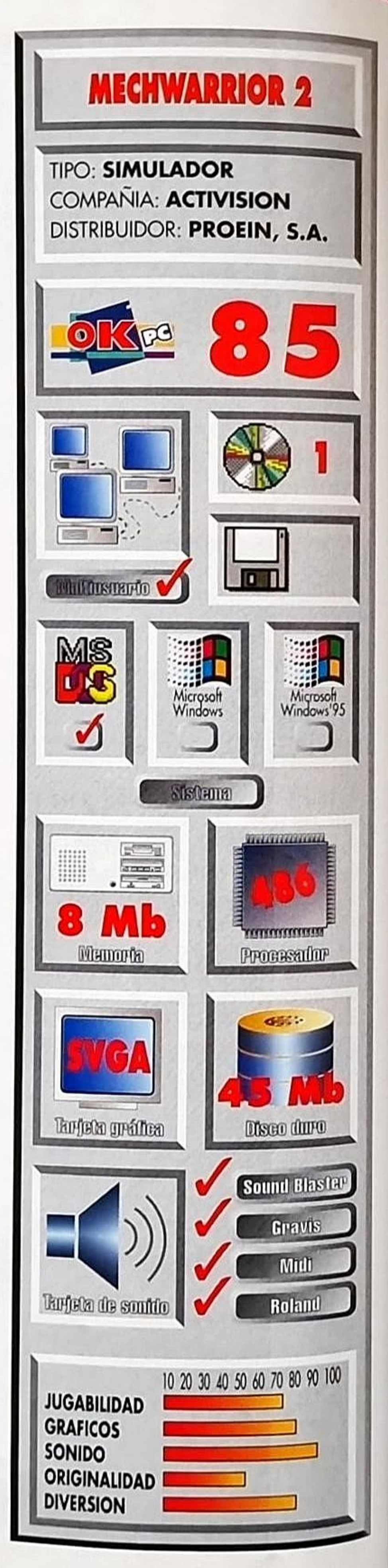
ANGEL FCO. JIMENEZ

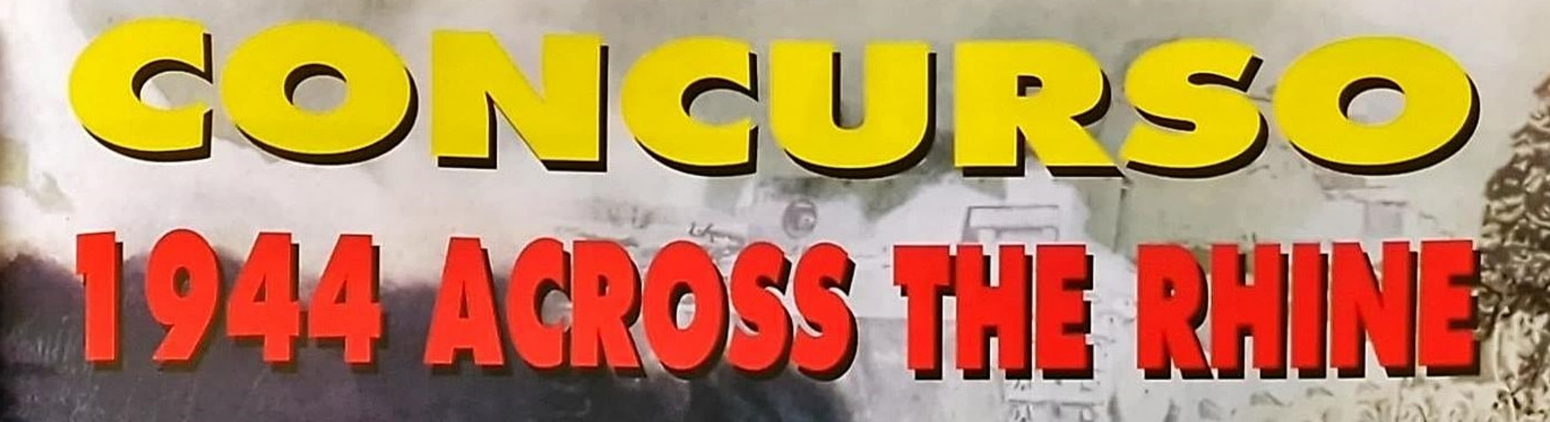












1944 ACROSS THE RHINE

Si piensas que eres todo un erudito de la Historia del Siglo XX, seguro que puedes resolver sin ninguna duda las preguntas que te proponemos. Y atención a los premios que OK PC y PROEIN, S.A. te ofrecemos porque son sumamente tentadores.

PRIMER PREMIO:

- Cazadora militar de "1944 Across the Rhine"
- Gorra y alfombrilla de ratón de "1944 Across the Rhine"
- Lote de 5 juegos MICROPROSE en CD-ROM:
  Colonization
  Dragonsphere
  Wild Blue Yonder
  Ultimate Football
  Bloodnet

5 PREMIOS FINALISTAS:

- Gorra y alfombrilla de ratón de "1944 Across the Rhine".
- Juego de MICROPROSE en CD-ROM COLONIZATION

10 PREMIOS DE CONSOLACION:

- Gorra y alfombrilla de ratón de "1944 Across the Rhine".

C

B

A

Rellena el cuestionario adjunto, y envíalo por fax (91-350 60 02) o por correo a la siguiente dirección.
EDITORIAL MULTIPRESS, S.A. REVISTA OK PC CONCURSO 1944 A.T.R.
c/ Alberto Alcocer, 5 1° D 28036 MADRID

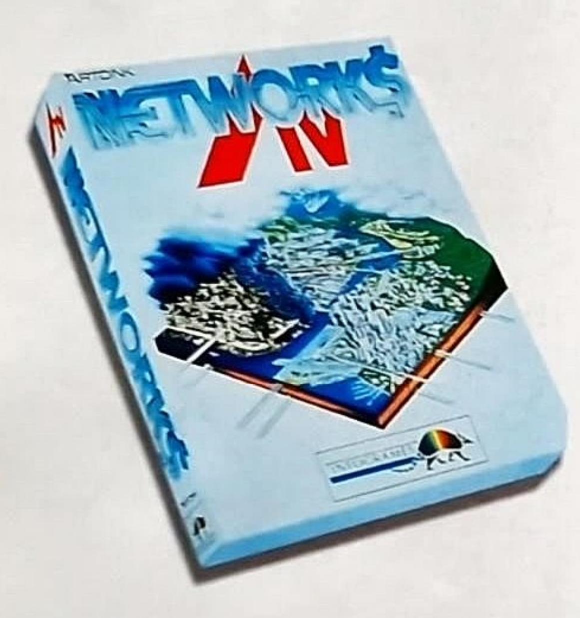
CUESTIONARIO CONCURSO 1944 ACROSS THE RHINE
Rellenar todos los datos con mayúsculas.
NOMBRE: ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
LOCALIDAD ....PROVINCIA....................
CODIGO POSTAL ....TELEFONO ....

¿En qué año acabó la 2ª Guerra Mundial?
❑ 1944 ❑ 1945 ❑ 1947
¿Quién era el famoso Zorro del Desierto?
❑ Rommel ❑ Himmler ❑ Von Voyage
¿Qué país desarrolló el tanque en la Gran Guerra?
❑ Francia ❑ Alemania ❑ Italia
¿Qué modelo es el PANTHER?
❑ A ❑ B ❑ C

A4 Network$

Mr. Barnes ha muerto. Uno de los directivos más poderosos de los Estados Unidos ha desaparecido en un accidente aéreo cerca de Sarajevo. Esa es la versión que ha ofrecido su gigantesca compañía, A4 Corporation. Pero la verdad es otra ...

LAS REDES DEL PODER







Realmente lo que ha pasado es una de las estrategias más típicas de A4 Corporation. Cuando un presidente no les interesa, debido a que carezca de ideas o no impresione al consejo de accionistas, se simula un accidente y el tal personaje ha muerto a los ojos de todo el mundo, pasando a vivir tranquilamente en una de las islas que la compañía tiene en todo el mundo.

Lo más curioso es que para el puesto de máxima responsabilidad del grupo no se escoge al directivo más destacado o que tenga mejores relaciones con el consejo de accionistas. Se elige un candidato al azar, de cualquier país y que no tenga ni idea de economía. Sólo ideas geniales y una intuición agresiva, son los requisitos que se pide para el futuro presidente. Esto se hace a través de un juego de ordenador: *A4-Network$*.

IMPERIOS ECONOMICOS

Puedes conectar tu ordenador y prepárate para el reto que te espera, porque *A-4 Network$* es un simulador que te hará quemar muchas neuronas para conseguir tal puesto. Basado en muchos programas donde la dificultad es progresiva según avances, se diferencia de otros simuladores financieros realmente duros de pelar, pues desde un primer momento todo se nos vuelve en contra.

Esto no ocurre en *A-4 Network$*. Al fin y al cabo, nos encontramos frente a una de las corporaciones más ricas del mundo y rodeados de consejeros que nos ayudarán en los momentos más difíciles. Eso sí, si gastamos demasiado y no procuramos ingresos, el capital se desvanecerá, llegando a la ruina, finalizando el juego.

Construye líneas de ferrocarril y autobús

Para ganar dinero en *A4 Network$* se utilizan los mismos métodos que en la vida real: invertir en la bolsa, especular con terrenos, comprar empresas rentables y vender las que no lo sean... Como el juego es la herencia directa de *A-Train*, aquel entrañable juego de trenes,;debemos utilizar las infraestructuras

SOBRE EL CONTROL

La intuición es uno de los elementos claves del juego. Se ha diseñado de tal forma que rápidamente engancha al posible interesado en construir una ciudad. La pantalla cuenta con barras de menús rápidos, que facilitan la construcción de infraestructuras, tanto de carreteras como de vías. El uso del ratón es vital, pues con uno de dos botones, podemos desplegar y cerrar cualquier tipo de menú o elegir la opción que más nos interese.

ferroviarias para generar riqueza en una región. Luego iremos comprando terrenos, construyendo edificios y montando negocios.

De esta forma, podemos tener el control de la futura ciudad bajo nuestras manos.

Se ha incluido también líneas de autobuses, que complementan el tráfico por ferrocarril. Una limitación es que sólo



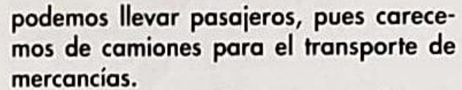






NOSTALGIA PERDIDA

Desde que el primer *A-Train* fuera diseñado en Japón en 1986 ha pasado mucho tiempo. En sus posteriores versiones en el país naciente y la que apareció por primera vez en nuestro país, el objetivo del juego era claramente controlar un imperio ferroviario. En *A4 Network$*, aunque la importancia de los trenes es vital para el desarrollo de la ciudad y aumentar nuestras ganancias, más bien el elemento principal es la compra-venta de todo tipo de bienes, así como la especulación en la bolsa. Nos encontramos con uno de los mejores simuladores financieros, pero que divertirá especialmente a los amantes de los trenes.



podemos llevar pasajeros, pues carecemos de camiones para el transporte de mercancías.

Pero no sólo nos limitaremos a la gestión del transporte. Podemos dedicarnos a negocios inmobiliarios o a construir parques de atracciones, campos de golf y pistas de esquí, además de participar en el sector turístico con hoteles, pensiones y moteles de todas clases.

Un simulador financiero de lo más divertido

También podemos construir escuelas, iglesias, jardines y monumentos, así como exposiciones y otros eventos culturales.

Además de ganar dinero, es bueno ser popular entre la población, al estilo de los antiguos emperadores romanos.

ELECCION A NUESTRO GUSTO

Tras las escenas de introducción, llegamos al menú principal. Aparte de los gestores de partidas grabadas y las opciones de juego debemos centrarnos en la de "nuevo juego". En la versión CD, aparecen diez escenarios distintos cada uno con sus características propias:







LAS ESTRELLAS

Como viene siendo norma en las grandes producciones y sobre todo en los juegos basados en CD, se ha contratado los servicios de uno de los mejores actores de Hollywood. En este caso, se trata del celebérrimo James Corbun, muy conocido por sus papeles de duro en películas del oeste y de acción. Mr. Corbun toma el papel de Dwight Owen Barnes, el presidente actual de A4 Corporation.

Pese a que vamos a sustituirlo, nos animará desde un primer momento para conseguir los mejores resultados.

También es destacable la aparición de la atractiva periodista Kathryn Sparks. Presenta uno de los noticieros de la todopoderosa CNN y también ha colaborado para hacer el juego.

• Berlín, Viena, Moscú, Londres, Tokio, Washington D.C. y París. Son escenarios que representan ciudades en pleno apogeo y en principio parecen más fáciles, pero tienen sus dificultades. Aquí hay que ser un lince con los horarios de trenes de pasajeros, y sobre todo especular con la bolsa y los grandes edificios. Moscú es caso aparte, porque el nivel de la economía es bajísimo, resultando ser uno de los escenarios más difíciles.









ADAPTACION ESPAÑOLA

Cabe destacar la participación de medios de comunicación españoles para la versión al castellano. Tenemos locutores de Onda Cero que han prestado sus voces para la narración de las diversas noticias que ocurren a lo largo del juego. Asimismo el periódico *Expansión*, centrado en la economía, ha aportado el diseño de sus páginas para mostrarnos los cambios y sucesos que se produzcan en el mundo virtual de *A4 Network$*.

• Gothenburg es una pequeña ciudad en expansión. Tiene como ventajas estar a la orilla del mar, pero deberías construir un puerto cuando tengas suficientes fondos, así como una estación de pasajeros. A continuación compra terrenos e invierte en vivienda para activar la población.

• Las Islas Caimán es uno de los escenarios más desafiantes, pues todo está por hacer; prácticamente es un editor de escenarios donde podemos enriquecernos o arruinarnos muy rápidamente.

• Mención aparte merece la ciudad de Barcelona. Los que vivan allí agradecerán cambiar el horario de trenes y autobuses a su propio gusto ¿O no es una maravilla ser el alcalde de tu ciudad?

FANTASTICO SIMULADOR

El diseño del juego es muy bueno. En un momento, disponemos de los balances de la compañía o elegir los próximos proyectos de construcción. Todo en SVGA, incluyendo numerosos vídeos para dar amenidad a nuestras actuaciones. Mención especial merece la música, incluso se ha editado un CD con la banda sonora del juego, que en nada desmerece a la de algunas películas. En cambio, los efectos de sonido son más pobres y escasos, pero lo que es a nivel gráfico *A-4 Network$* supera ampliamente a sus competidores.

Otros detalles, como la representación de las ciudades a base de mapas reales tomados por satélite o la sensación de realidad conseguida, presentan a este simulador financiero como el más conseguido hasta la fecha y también de los más divertidos de jugar.

ANGEL FCO. JIMENEZ



Informática

para todos con...



Nuestro CD-ROM monográfico de este mes incluye todo lo necesario para dominar el sistema operativo que está haciendo furor y dejando admirados a propios y extraños: Bueno, bonito y... ¡GRATIS! **LINUX**

Nuestro segundo CD-ROM no sólo viene repleto de las mejores utilidades y programas shareware para Windows y MS-DOS, sino que también contiene un magnífico y completo curso multimedia sobre **ACCESS 2.0**: la base de datos que hay que conocer

ESTE MES: ■ Qué hacer cuando el ordenador se queda pequeño: Placas madre para Pentium ■ Internet: Aprenda a conducir por las autopistas de la información ■ Teletrabajo: ¿Utopía o realidad? ■ Animator Studio: Animación en 2D y media ■ Curso de Windows 95 ■ MS-DOS, cursos de aplicaciones, ocio y mucho más

¡PÍDALA YA EN SU QUIOSCO!



PGA Tour 96

AMOS DEL "GREEN"





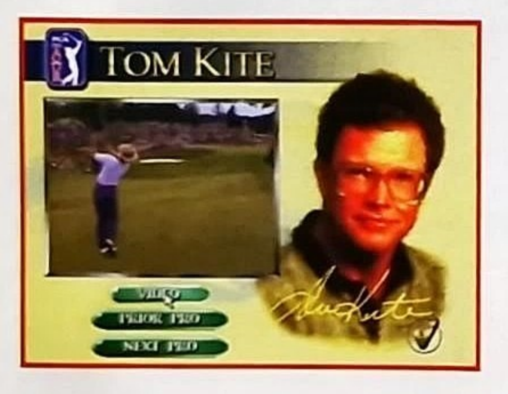
En Electronic Arts se han propuesto convertirse en los maestros del género deportivo. En esta línea aparece *PGA Tour 96*, que, con diferencia, se sitúa en la élite de los juegos de golf.

Ultimamente se ha producido una avalancha de este tipo de juegos. Su enorme aceptación entre el público, gracias sobre todo a la enorme calidad gráfica alcanzada en estos tiempos, ha propiciado el conocimiento de un deporte que, hasta hace poco, la mayoría de los mortales sólo conocíamos por televisión.

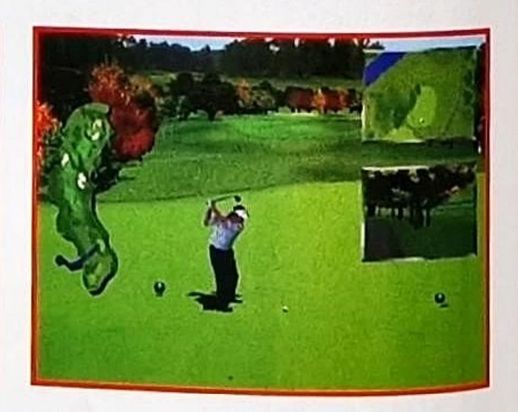
PGA Tour 96 es la respuesta de Electronic Arts a todos esos productos. Con sólo echarle un vistazo, nos damos cuenta de la enorme calidad que encierra en su interior y es que se ha cuidado especialmente dos factores imprescindibles en los simuladores deportivos: calidad gráfica y sencillez de manejo.

MEDIOS MEJORADOS

En cuestión de gráficos, no hay duda, *PGA Tour 96* ofrece lo mejor. Mezcla secuencias de vídeo con imágenes renderizadas de primera magnitud. Asimismo, el scroll es bastante suave en situaciones tan comprometidas como el movimiento de la pelota y el escenario. Dan la sensación de encontrarnos en medio del







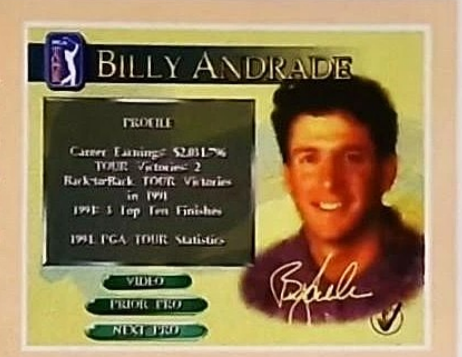






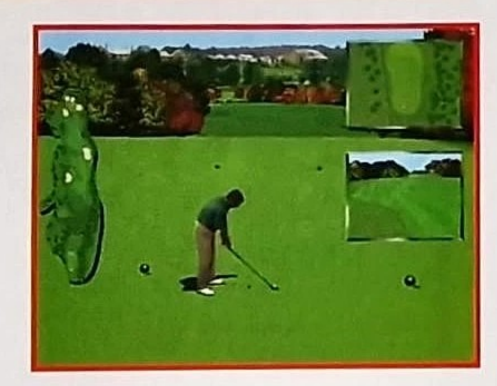
LOS RIVALES

Además de ti, existen otros jugadores que competirán contigo en los distintos campos, pero no son generados por el ordenador, sino verdaderos campeones del verdadero PGA que han cedido su imagen para este juego. Dentro del mismo, existe una opción que nos permitirá conocer su historial deportivo, además de un vídeo con algunos de sus golpes. Recuerda que son excelentes jugadores.



campo disfrutando de nuestro deporte favorito.

El otro factor también se ha mejorado notablemente. Podemos cambiar de palo en cualquier momento, dependiendo del tipo de golpe y terreno donde nos encontremos, además del grado de efecto que necesitemos. Una novedad interesante es la inclusión de elegir mediante un sistema de triangulación el punto donde caerá la pelota; luego, mediante el clásico sistema de control de fuerza y efecto, pulsaremos el ratón en los puntos que creamos que son los más adecuados para efectuar un buen golpe.



AYUDA BIEN RECIBIDA

Gracias al sistema de triangulación, el programa nos aconseja el punto de fuerza más adecuado que necesitamos; de este modo, la sencillez ha ganado muchos enteros. Antes, necesitábamos un par demasiado elevado cuando jugábamos por primera vez en un nuevo juego sin esta posibilidad; ahora es más sencillo convertirnos en campeones de la especialidad, pero aún así nos encontramos con retos bastantes difíciles ante nosotros.



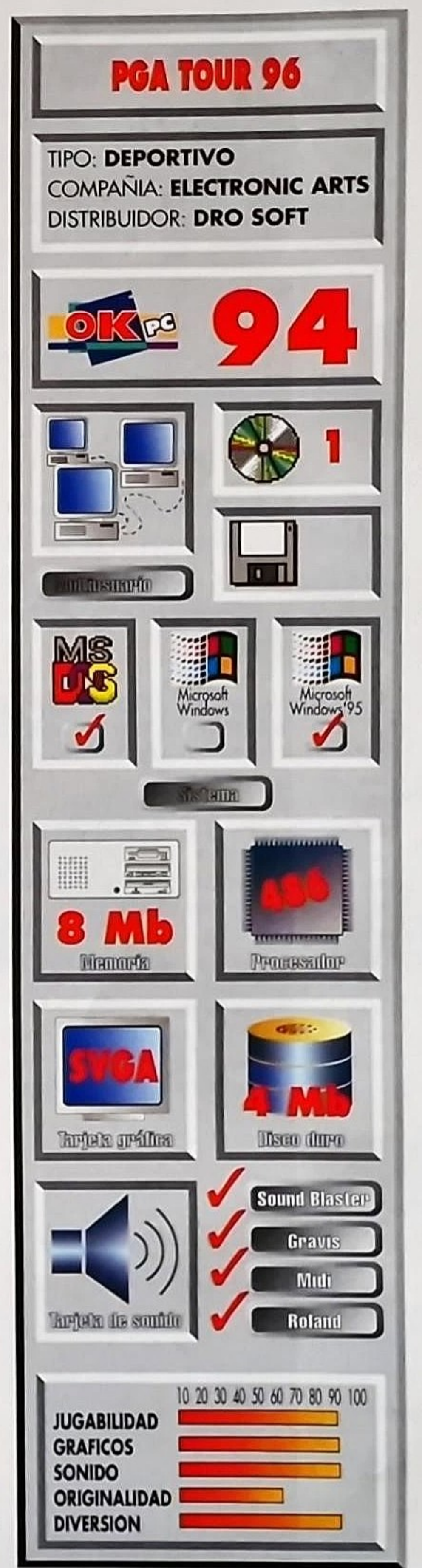
Nuestros contrincantes los constituyen auténticos profesionales, que han dado a conocer de esta forma sus métodos de juego, que, por cierto, son bastantes buenos, con profusión de *eagles* y demás sutilezas técnicas. Al fin y al cabo, el juego es una adaptación del famoso torneo PGA y ha contado con la total colaboración de la organización.



Podemos asegurar que estamos ante uno de los programas más realistas que se han hecho en el mundillo del golf. Pero su mayor ventaja es el interface tan sencillo que se ha creado, a gusto de todos los públicos.



ANGEL FCO. JIMENEZ



ZOOP

ACCION SIN PAUSA

La fiebre del *Tetris* causó conmoción en toda Europa y el resto del mundo. Gracias a él se han desarrollado muchos juegos de inteligencia con mayor o menor fortuna. Pero *Zoop* es algo más que un juego, se puede convertir en una peligrosa adicción.

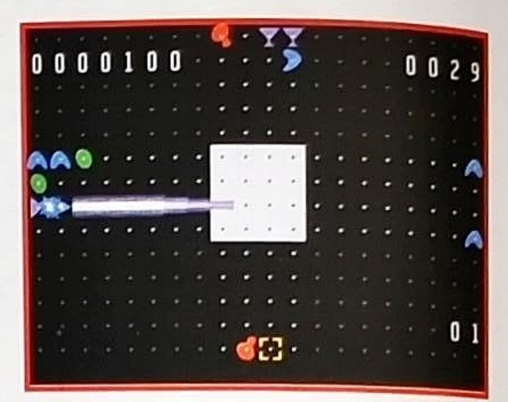


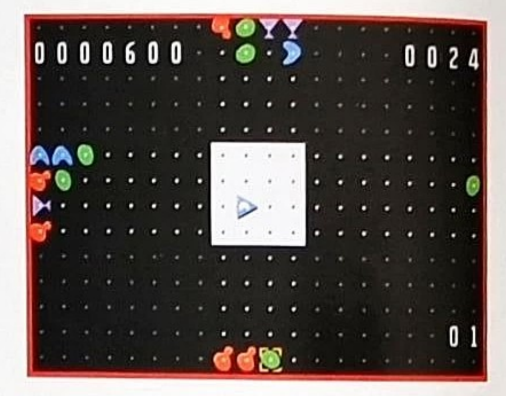
La sencillez en su grado máximo y diversión a tope. Con esta frase se puede resumir lo que es *Zoop*, lo último en juegos de inteligencia. Al parecer está haciendo furor fuera de nuestras fronteras.

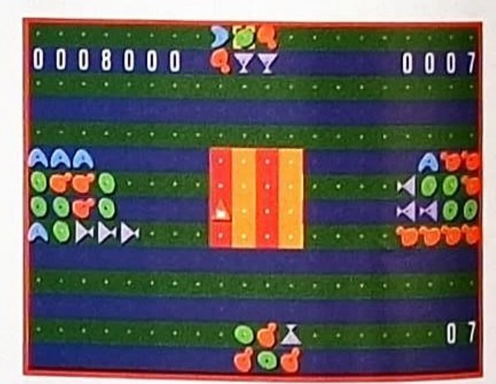
La idea es muy básica. Tenemos un tablero cuadriculado manejando un pequeño cursor en su interior. De los lados del tablero surgen figuras de colores, que debemos destruir con un láser, y no dejar que las figuras se agolpen y lleguen a invadir el tablero.

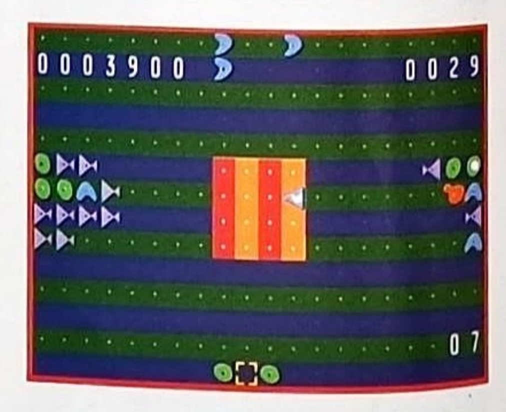
SIN RESPIRO

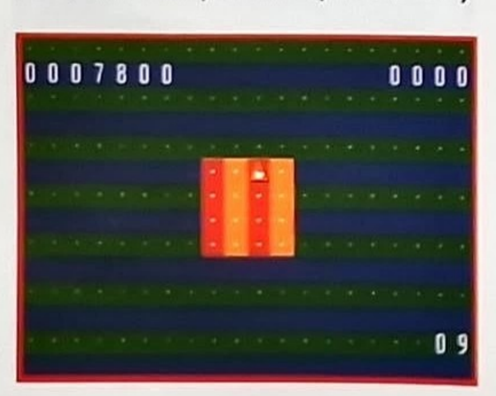
Para que sean efectivos los disparos del láser, debemos procurar que el color y forma del cursor sean idénticos a los del objeto que hay que destruir. En caso contrario, los objetos se irán agrupando en columnas, cada vez más difíciles de derribar y nos volveremos locos, pues los elementos de las columnas son distintos entre sí, debiendo seleccionar el cursor correcto para destruir la más peligrosa, es decir, la que más se acerque a nuestro tablero.









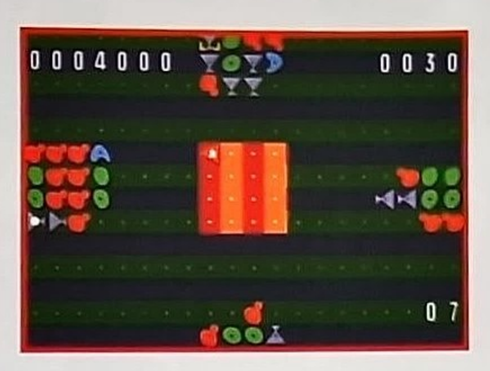


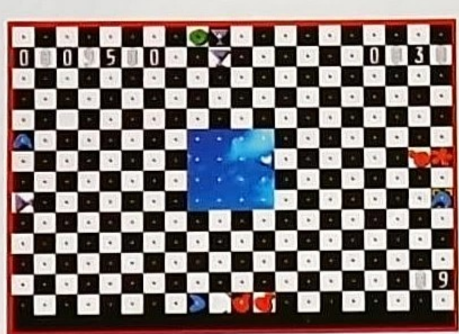


Derriba los iconos del mismo color

OBJETOS

No todo van a ser complicaciones en *Zoom* para acabar un nivel. De vez en cuando aparecen algunos objetos en las columnas, que, al disparar sobre ellos, causan una serie de efectos sobre las demás columnas. Los mejores son los que provocan la "limpieza" entera del nivel, tienen forma de muelles y son difíciles de agrupar para poder disparar sobre ellos. Otros simplemente aumentarán la puntuación; los que tienen forma de estrella permiten destruir el icono que deseemos sin importarnos su color.





Explicado así puede parecer complicado, pero una vez puesto en funcionamiento, el juego, desconcertante en sus primeros momentos, hace honor a los rumores que hay acerca de él, porque rápidamente te engancha. Buscando siempre el color más adecuado, las horas se pasan como si fueran minutos, pues el nivel de dificultad del juego es bastante elevado, debido a la rapidez que cobra desde los primeros niveles.

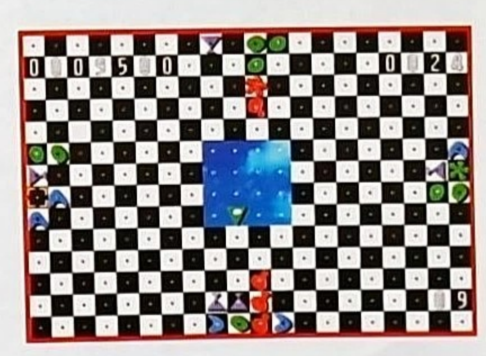
No obstante, existe una cierta estrategia que poco a poco iremos adquiriendo según vayamos echando partiditas al ordenador. Es muy recomendable dejar que se formen columnas del mismo color, pues al destruirlas conseguiremos una buena cantidad de bonus en nuestro marcador. Poco a poco, aprenderemos todos esos truquillos que contrarresten la terrible velocidad a la que va el juego.

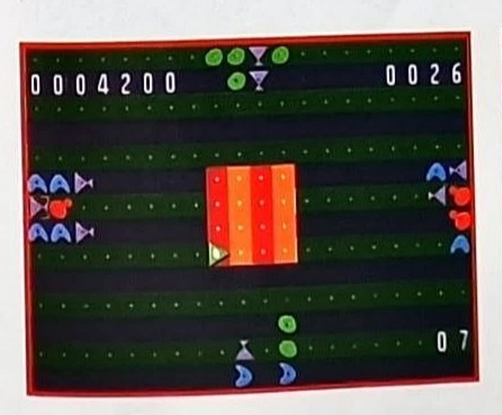
Zoop es un excelente juego de inteligencia, con un nivel de dificultad muy elevado, pero adictivo al fin y al cabo, que es lo que realmente importa.

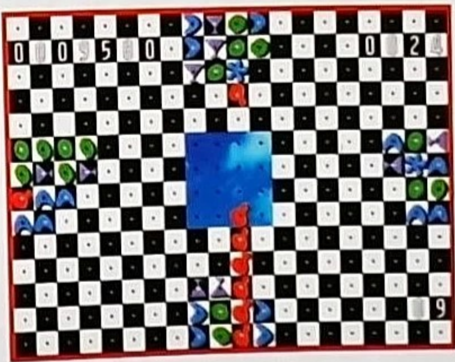
ANGEL FCO. JIMENEZ

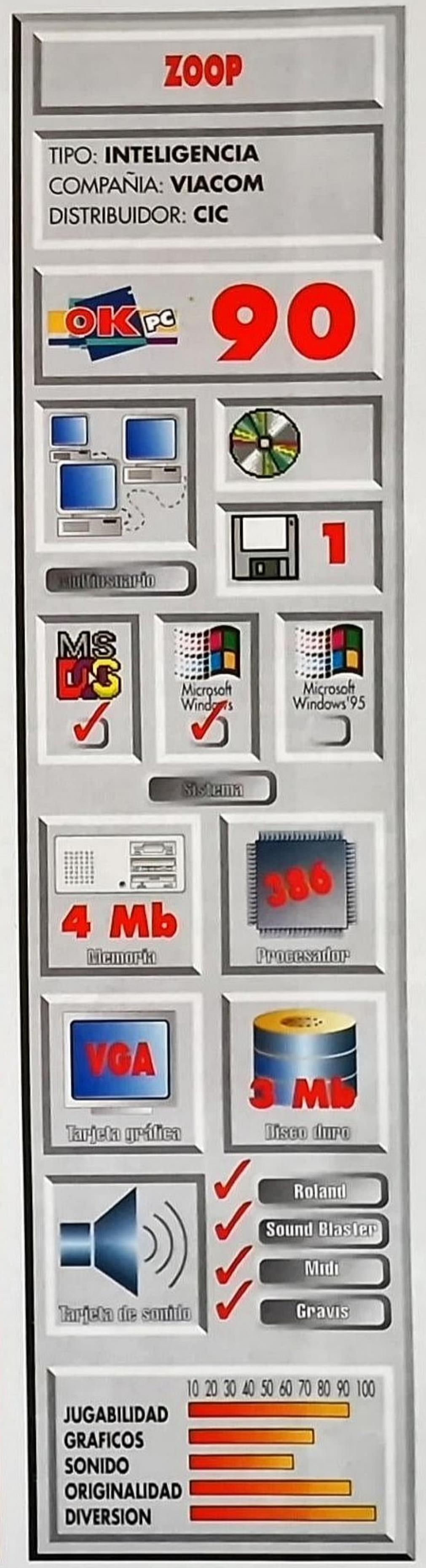
PC vs. CONSOLAS

La compañía creadora del juego ha hecho distintas versiones del mismo: aparte de la del PC, también se encuentra disponible para las consolas de la nueva generación. En nuestra opinión, la versión PC es tan buena como las de sus hermanas, tanto a nivel gráfico como sonoro, incluso la dificultad es más adaptable para el usuario.















Micromachines 2

VUELVEN LOS COCHES PULGA

La invasión de estos fantásticos cochecitos comenzó hace ya algunos años atrás, cuando en los grandes almacenes y jugueterías aparecieron una serie de pequeños vehículos, de mil y una formas que comenzaron una fiebre entre todos los muchachos, que, poco a poco se extendió hasta los ordenadores.



De la mano de Codemasters apareció *Micromachines*, un divertido arcade de carreras, totalmente irrisorio, en el que controlábamos a toda clase de esos pequeños coches, que se desplazaban a grandes velocidades por terrenos tan peculiares como una mesa de desayuno con su paquete de cereales y su zumo de naranja; un pupitre de taller con sus llaves inglesas, su libreta de anotaciones y unas gotas de aceite donde los coches resbalaban; un jardín, lleno de macetas, flores silvestres, matas y surcos de agua donde los vehículos podían hundirse y todo tipo de escenarios, tan divertidos, como ridículos.

Ahora, y tras algunos años de espera, apareciendo primero como cartucho para consolas, aparece *Micromachines 2*, dispuesto a triunfar en todos los terrenos y, la verdad, es que posibilidades no le faltan.

DIVERSION A RAUDALES

Cuando *Micromachines 2* llegó a nuestras manos, pensamos que iba a ser una conversión del cartucho de videoconsola, sin más, pero la sorpresa fue casi inmediata, pues una vez que lo instalamos y ejecutamos, pudimos descubrir cómo no sólo se habían hecho circuitos nuevos, especialmente pensados para la versión de PC, sino que además se había incluido en el juego una serie de mejoras, que aprovechaban perfectamente la capacidad de almacenamiento del formato CD-ROM. Entre las más sobresalientes, podemos destacar una banda sonora impresionante, grabada en formato CD-Audio, por lo que podemos escucharla en cualquier cadena musical de alta fidelidad sin el menor problema, com-

TIPOS DE JUEGO

En *Micromachines 2* existen hasta seis tipos de juego diferentes, cada uno pensado para una ocasión en particular. Podremos elegir desde un jugador, donde tendremos las opciones de liga, reto y carrera contra-reloj, hasta el Party Play, donde hasta dieciséis personas podrán ponerse delante de la pantalla del ordenador, controlando a su minicoche. ¡Imaginaos el despiporre que se puede crear!













puesta al más puro estilo de rock duro, siendo la guitarra eléctrica parte principal de todas las melodías.

Otro de los datos más que más llaman la atención de este juego es la capacidad de juego que da, ya que desde una persona hasta dieciséis van a poder participar en una carrera, con el desmadre que eso puede significar. ¿Os imagináis un montón de manos encima del teclado, mientras otras tantas sujetan un joystick y cada una controlando uno de los diminutos cochecitos? Pero la novedad más importante es el editor de circuitos, que te da la posibilidad de crear tu propio terreno donde disputar la carrera. Puedes elegir el tipo de suelo, los coches, las condiciones climáticas, la velocidad punta alcanzable por los automóviles y la aceleración que tienen, entre otras cosas.

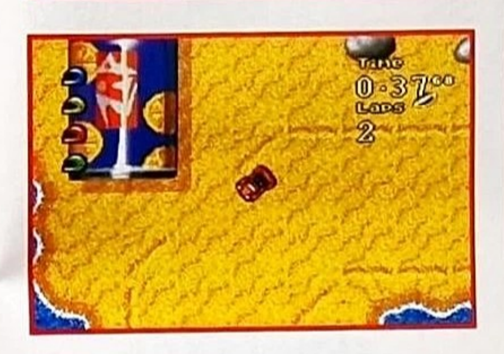


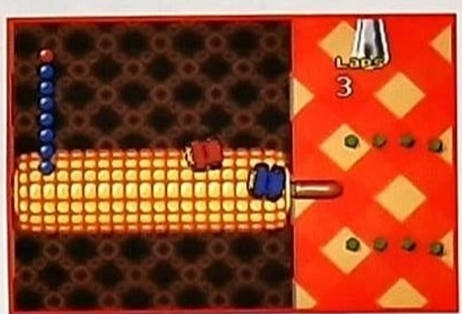
¿PARA CUANDO LA TERCERA PARTE?

Estamos seguros, tras ver *Micromachines 2*, que si los señores de Codemasters se atrevieran a lanzar una tercera parte de *Micromachines*, se convertiría en otro éxito como lo es ya la segunda entrega.

Si estás pensando en comprarte un juego divertido, capaz de hacerte pasar miles de horas de entretenimiento, a solas o en compañía de pocos o muchos, éste es tu producto. *Micromachines 2* va a significar la revolución en el campo de la diversión del software lúdico.

CARLOS F. MATEOS





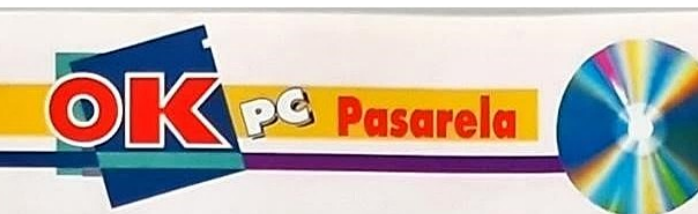
EL EDITOR DE CIRCUITOS

Esta es, sin duda, la novedad más sobresaliente del producto. En dicho editor podremos desde variar algunos de los circuitos ya prefijados hasta crearnos el nuestro propio, pudiendo ponerle nombre, elegir el tipo de terreno, las condiciones climatológicas, e incluso elegir y variar a nuestro antojo el vehículo que se vaya a manejar, pudiendo hasta dibujar uno de nuestra invención, con lo que las posibilidades son casi infinitas.





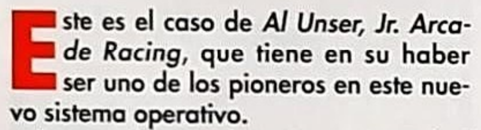




Al Unser, Jr. Arcade Racing

A DOSCIENTOS POR HORA

Windows 95 ha creado una fiebre entre todos los aficionados a la informática, empresas y compañías programadoras y distribuidoras que se ha extendido con tal rapidez y contundencia, que todos los que se dedican a la creación de juegos, han decidido darle un gran soporte a esta nueva utilidad.



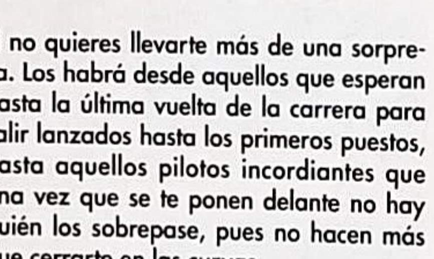
Este es el caso de *Al Unser, Jr. Arcade Racing*, que tiene en su haber ser uno de los pioneros en este nuevo sistema operativo.

A pesar de no incluir ninguna novedad notable, pareciéndose enormemente a juegos con los que ya hemos podido pasar grandes ratos, sí tiene la suficiente calidad como para que no pase desapercibido.

BUENAS CUALIDADES

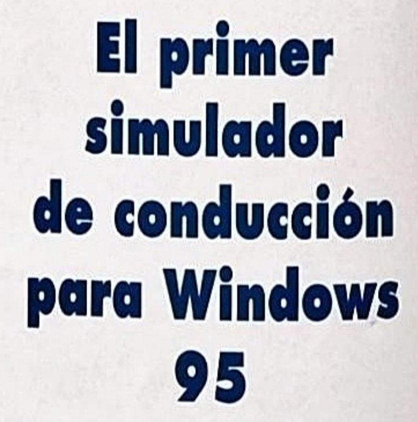
Entre otras cosas destacables, *Al Unser, Jr. Arcade Racing* tiene las siguientes características notables:

• Un sistema de conducción inteligente para cada uno de los coches que competirán contigo por el primer puesto, haciendo que cada uno tenga una actitud diferente, que deberás aprender rápidamente si no quieres llevarte más de una sorpresa. Los habrá desde aquellos que esperan hasta la última vuelta de la carrera para salir lanzados hasta los primeros puestos, hasta aquellos pilotos incordiantes que una vez que se te ponen delante no hay quién los sobrepase, pues no hacen más que cerrarte en las curvas.



• Hasta quince circuitos diferentes, inspirados en los reales, que van desde unos simples círculos, hasta las más intrincadas de las curvas, que significarán un verdadero reto para tu pericia como conductor.

• Hasta tres niveles de dificultad diferentes, que variarán la manera de actuar de los otros pilotos, que pueden ser desde verdaderos principiantes al volante, hasta unos ases de la conducción que en la mayoría de las ocasiones te harán morder el polvo.



El primer simulador de conducción para Windows 95

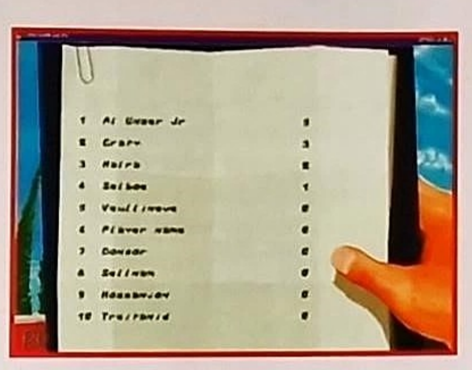
















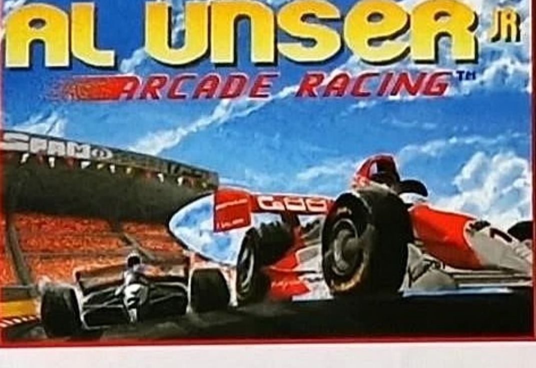
• Cuatro estilos de juego entre los que podrás elegir el que más se amolde a tu forma de jugar. Estos son:

• *Training* (entrenamiento), que te servirá para conocerte el circuito antes de disputar la carrera.

• *Competition* (competición), que será una especie de liga en la que deberás recorrer todos los circuitos para acabar con la mejor puntuación.

• *Arcade*, donde las reglas no valen y puedes realizar toda clase de artimañas para declararte vencedor.

• *Duel* (duelo), en el que competirás en un único circuito.



A TODA VELOCIDAD

Windows 95 ha pegado fuerte entre todos los que nos pasamos todo el día delante de un monitor; tanto es eso que la entrada de esta utilidad en el campo del software lúdico ha sido imparable y *Al Unser, Jr. Arcade Racing* es uno de los ejemplos de esa irrupción. Con unos gráficos que no desmerecen, una sensación de velocidad increíble y unas melodías cañeras que te introducen en la acción perfectamente, *Al Unser, Jr. Arcade Racing* es uno de los mejores simuladores deportivos de conducción que se han hecho para Windows y el pionero en Windows 95.

CARLOS F. MATEOS

LOS CIRCUITOS

Como podréis observar, las pistas sobre las que vas a disputar cada una de las carreras son de lo más variopinto, yendo desde simples círculos que no representan ningún problema de conducción y que están preparados para altas velocidades, hasta aquellos que requieren toda tu gran pericia como piloto.





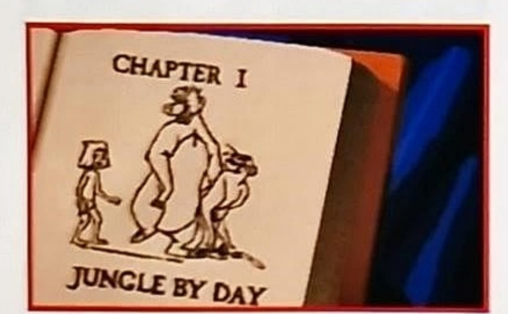
Jungle Book

LA SELVA MAS DIVERTIDA

Venido directamente de las videoconsolas, llega uno de los arcades más divertidos del momento, que, inspirados en la película *El Libro de la Selva*, nos va a meter en el cuerpo de Mowgli, el niño salvaje, que tendrá que atravesar la selva en busca de una nueva civilización.

Cuando la factoría Disney creara *El Libro de la Selva*, hace ya de eso algo más de una década, nadie se iba a imaginar lo fuertemente que iba a impactar a pequeños y mayores dicho filme, tanto que canciones compuestas para la película pasaron a convertirse en verdaderos clásicos.

La cuestión es que hoy en día y tras haber salido filmes tan impresionantes, artística y técnicamente hablando, como *Aladdin* o *El Rey León*, nadie ha olvidado aquella obra maestra que tanto nos divirtió cuando éramos niños. Ahora y de la mano de Virgin, llega un divertido arcade de plataformas de lo más clásico, que, venido desde las videoconsolas, de las cuales ha sido versionado, nos va





LA HISTORIA MEDIANTE VIÑETAS





Entre fase y fase aparecerá una escena explicativa, con imágenes estáticas y un pequeño texto, que nos introducirá en el siguiente nivel, a la vez que nos hará recordar momentos del filme.



a hacer pasar cientos de horas tan entretenidas como las que nos hizo pasar la película.

A SALTOS POR LA JUNGLA

En la aventura controlamos a Mowgli, el niño salvaje, que siendo todavía un bebé, fue amamantado y criado por un grupo de lobos, adquiriendo su destreza, rapidez y, sobre todo, costumbres, que lo convirtieron en un miembro más de la manada. Ahora su único objetivo en la vida es volver a contactar con los humanos y, para ello, va a tener que viajar por toda la selva hasta encontrar un poblado de hombres que lo acepten amigablemente. En su camino se va a encontrar con fieles amigos y, por supuesto, con mortales enemigos, como el sanguinario tigre de bengala Sher Khan.

Para defenderse, Mowgli contará con toda clase de artilugios, desde boomerang, hasta plátanos, pasando por máscaras de brujo y piedras, además de su rápidos pies y ágiles brazos.

Todos los escenarios van a seguir al pie de la letra el argumento de la película, por lo que aquellos que la hayan visto con anterioridad sabrán, más o menos con seguridad, la fase que seguirá a la que están jugando.

LO SIMPLE ES DIVERTIDO



El dicho de que cuanto más sencillo, mejor, se corrobora con *Jungle Book*, pues si bien no dispone de unos gráficos impresionantes, una presentación asombrosa, ni un sonido que quita el hipo, sí tiene todas las características para convertirse en uno de nuestros juegos predilectos durante muchísimos días, sin necesidad de ninguna estravagancia. *Jungle Book* es tu opción por varios motivos. El primero porque los requerimientos que pide están muy por debajo de la media actual y, segundo, porque su sencillez es inversamente proporcional a su calidad.

CARLOS F. MATEOS









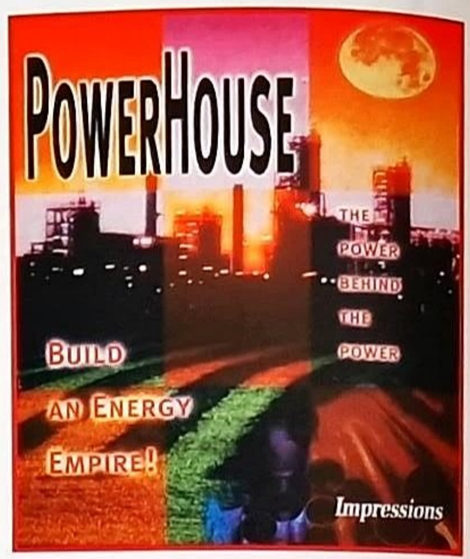




PowerHouse

"Dame un punto de apoyo y moveré el mundo". Tal afirmación podía ser válida en la Antigüedad. En los tiempos actuales, quien realmente mueve el mundo son las compañías energéticas.





MULTINACIONALES DE LA ENERGIA

Impressions, la conocida compañía inglesa especializada en temas de estrategia y simulación, ha creado uno de los programas de carácter financiero más originales que hemos visto en mucho tiempo. Al frente de un enorme emporio industrial, nuestro máximo objetivo será conseguir concesiones para distribuir energía a todos los países del mundo.

LAS FUERZAS DE LA NATURALEZA

Empezamos en la cálida California, donde otras compañías nos harán una ardua competencia, pero es bastante fácil, pues el clima, con numeroso sol y vientos muy fuertes, propicia la instalación de centrales de energía no contaminantes como es la eólica o la solar. De todas formas, puedes construir una refinería y un pozo de extracción de petróleo para conseguir fuertes ingresos, luego, y dependiendo de tu carácter ecológico, puedes decidir usar las denominadas "energías alternativas".

Y ésta es una de las mejores posibilidades del juego: es posible utilizar cualquier tipo de energía conocida actualmente, incluso las de muy moderna creación como puede ser la mareomotriz, aunque en principio es poco rentable porque resulta cara de construir y de mantener.

EL FACTOR HUMANO

No obstante, podemos subir la producción de nuestras centrales, contratando a ingenieros que investiguen en la mejora de numerosos productos utilizados para la obtención de energía. De esta forma, es posible obtener hélices más ligeras para los aerogeneradores o celulas fotoeléctricas que "atrapen" mejor la energía so-



ANALISIS FINANCIEROS

Cada mes, tu cuenta de resultados cambia y antes de tomar decisiones es conveniente que revises los fondos de tu cuenta.

El Banco Mundial puede conceder créditos a bajo interés, pero no es conveniente endeudarse demasiado desde un primer momento, pero será necesario para invertir en nuevas centrales de producción energética.



LA COMPETENCIA



El año es 2020. Tú perteneces a una de las cuatro compañías que proporcionan energía a todo el planeta. El medio ambiente está muy deteriorado y los organismos internacionales se han vuelto muy estrictos en el tema de la contaminación. Las demás compañías energéticas luchan por las concesiones en tu territorio y tienen tantos medios económicos como tú, por lo que se pueden considerar como rivales muy peligrosos. Una forma de ganarles terreno es mediante la contratación de científicos e ingenieros que rentabilicen al máximo los últimos descubrimientos tecnológicos en la extracción de energía. Procura ser el mejor y el más limpio con la naturaleza.

lar. Necesitaremos un amplio grupo de expertos que trabajen para nosotros. Sus tareas las asignaremos directamente en el campo que más nos interese. Por ejemplo, si disponemos de muchas centrales hidroeléctricas en Canadá, es importante tener un gran número de personas que investiguen en ese tipo de energía.

Una vez que tengamos nuestras centrales a plena producción, y en perfectas condiciones de mantenimiento, debemos enviar a equipos de prospección que investiguen en nuevos terrenos para obtener nuevos recursos y concesiones de la U.N. Este organismo internacional es el responsable de la concesión de las licencias de explotación. Al mismo tiempo, vigila nuestras acciones por si cumplimos con las condiciones firmadas en el contrato, tales como ritmo de producción de energía y calidad del servicio dado a los ciudadanos.



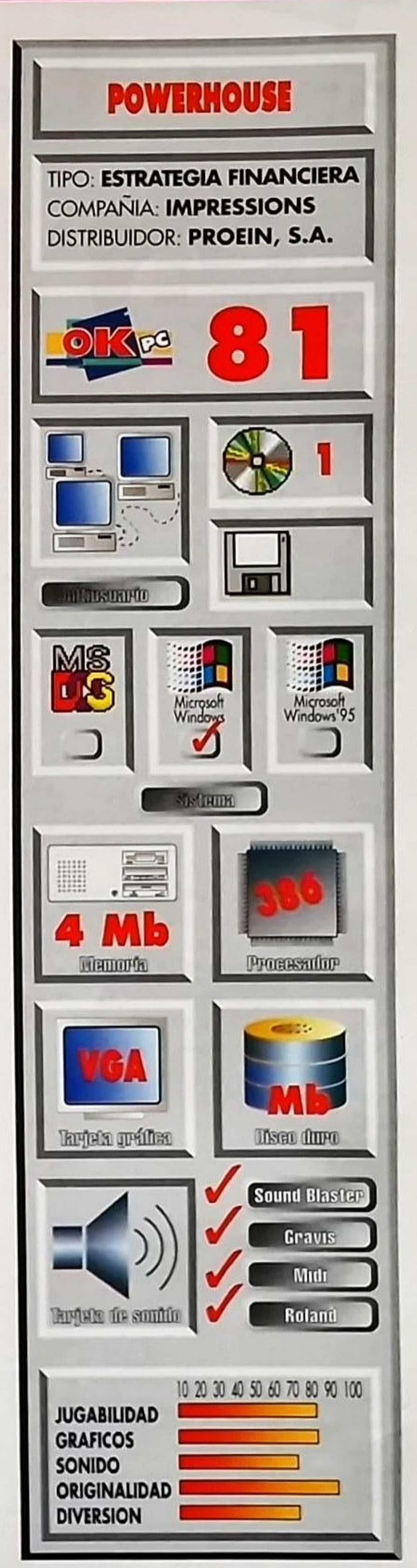




PowerHouse funciona únicamente en Windows 3.1 o versiones superiores; por lo tanto, su instalación es muy sencilla, y los requirimientos son los básicos para cualquier juego de hoy en día: un 486 *rapidillo* con 4 Megas de memoria. Acepta todas las tarjetas de sonido soportadas por Windows y es muy fácil de manejar con el ratón. Las opciones que existen son muy intuitivas, no necesitando prácticamente leer el manual, aunque siempre es muy conveniente, para revisar los puntos más oscuros.

Es uno de los juegos más sencillos en estrategia financiera, con excelentes gráficos y basado en un tema que hasta ahora era tocado muy superficialmente por otros programas de simulación.

ANGEL FCO. JIMENEZ





Apache Longbow

CON EL PODER DE UN HELLFIRE

Un nuevo simulador irrumpe con fuerza en el mercado español, con todas las papeletas para convertirse en el más completo, divertido y manejable del momento. Su nombre es *Apache Longbow* y en él controlarás a ese poderoso helicóptero.





Hace algunos meses que veníamos escuchando noticias, viendo pantallas y leyendo notas de prensa acerca de este nuevo título llamado *Apache Longbow* y la verdad es que se nos estaba haciendo la boca agua, esperando impacientemente la llegada del producto finalizado y por fin lo tenemos en nuestras manos, al igual que lo podrás tener tú si te acercas a tu tienda habitual.

Apache Longbow ha sido creado pensando en realizar el simulador de vuelo bélico del momento, pues han incluido en él todos los adelantos posibles, lo que le da un grado de realismo en la acción como pocos han conseguido.

En *Apache Longbow*, podemos ponernos a los mandos del poderoso helicóptero que le da nombre al producto y realizar diferentes y arriesgadas misiones, que pondrán a prueba constantemente nuestra pericia como pilotos del ejército americano. Desde Chipre hasta la conflictiva nación del Yemen, tendremos que trasladar nuestras hélices en una serie de campañas bélicas en las que nos veremos inmersos, teniendo que luchar









LAS DIFERENTES VISTAS

El elevadísimo número de perspectivas de que disponemos en *Apache Longbow* hacen posible un mayor control del área de batalla en la que nos estamos desenvolviendo, lo que nos facilita un poco la difícil tarea de realizar las diferentes misiones del juego.

contra unidades de tierra, mar y aire con la única ayuda de nuestro armamento y blindaje. Por supuesto, nuestro Apache no está desprovisto, ni mucho menos, del suficiente armamento para despachar a todos los que se le pongan por delante, ya sea infantería o artillería pesada. Desde la ametralladora de gran calibre, hasta los poderosos misiles anti-tanque Hellfire, el Apache dispone de un arsenal realmente destructivo y de toda índole, lo que le convierte de una de las máquinas de asalto más versátiles del momento.

Los gráficos en SVGA dan mucho realismo a la acción

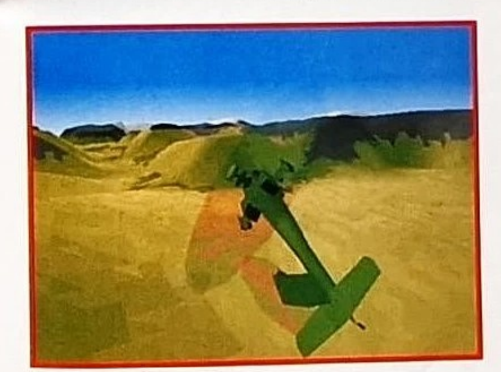
REALISMO ANTE TODO

Los gráficos en SVGA, de excelente calidad y con numerosos grados de nivel de detalle, completamente ajustables en el menú de opciones, adaptan a *Apache Longbow* a cualquier ordenador que disponga una tarjeta gráfica de ese tipo, aunque el procesador de la máquina sea más rápido o más lento.

Diferentes vistas que varían entre interior y estática también dan mucho juego a la acción, pues así, gracias a las diferentes vistas panorámicas, podrás tener una relación mucho más fiel con todo lo que te rodea.

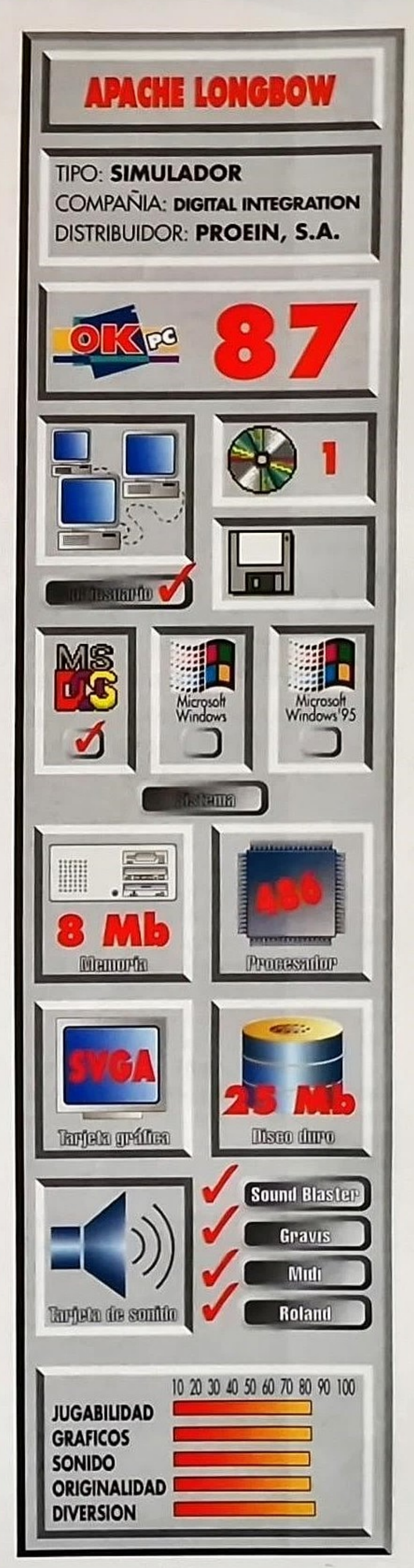
Apache Longbow es el simulador del momento y único capaz de hacerte sentir de verdad los apasionantes momentos a bordo de este poderoso helicóptero de combate.

CARLOS F. MATEOS









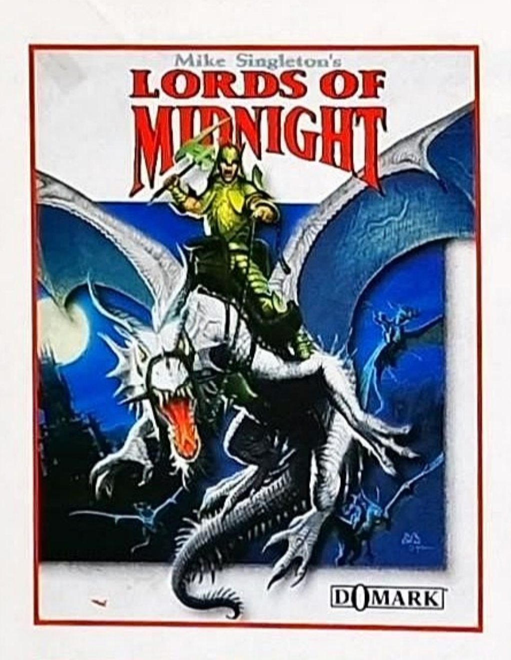
Lords of Midnight

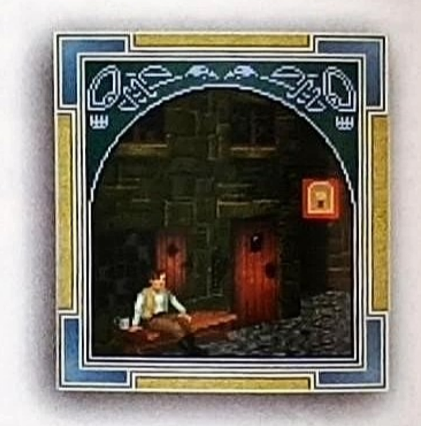
LAS TIERRAS DE LA GUERRA

De los viejos tiempos del Spectrum, los Señores de la Medianoche vuelven con sus aventuras para destruir a los enemigos de sus señoríos en la tercera parte de una saga que ha dejado huella en la breve historia del rol.

Considerado como un experto en juegos de ambiente medieval, Mike Singleton ha tardado mucho tiempo en preparar el que hoy presentamos. *Lords of Midnight (The Citadel)* es la culminación de todas sus ideas. Tardó mucho tiempo en desarrollarlas, pues necesitó de la irrupción del poder de los 486 y los Pentium para crear lo que tenía en cabeza. Se nota en los requisitos que pide el juego, pues, aunque funciona en un 486 DX a 50 Mhz., lo hace muy lentamente, siendo el sistema que mejor le va un Pentium a 90 Mhz., y por lo menos, con 16 Mb. de RAM.

La continua renderización del terreno y de los personajes, así como la introducción del tiempo real para cada uno de los guerreros que cumplen misiones son las principales causas para que el juego necesite un sistema muy potente. Controlar todo un mundo como lo hace *Lords of Midnight* es demasiado complicado para un sistema humilde.









LOS CLASICOS

El subtítulo del juego es *The Citadel*, allí ocurre el final del juego: una gran batalla entre las fuerzas del bien y el mal. Este es la tercera parte de la serie. Las primeras sólo estaban disponibles para los ordenadores de 8 bit de los 80 (Spectrum y Commodore 64), pero en el CD del juego vienen incluidas las dos primeras partes en su adaptación al PC. Los gráficos son los de aquella década, así que no esperes maravillas, pero sus argumentos y desarrollo de juego son tan buenos como los actuales.

DE LA MESA AL ORDENADOR

Tras echar unas cuantas horas con el juego, se tiene muy clara una cosa: difícil y extenso, muy adecuado para los expertos del rol, y sobre todo para todos aquellos que prefieran los de mesa, y todavía no se han inclinado por el ordenador. Tal vez, tengan razón al decir que en la mayor





parte de los juegos de rol para ordenador, el combate es demasiado arcade y no recoge el espíritu de sus hermanos. En *Lords of Midnight* ocurre lo mismo, pero existen ciertas novedades que lo hacen extremadamente interesante:

- Argumento original y muy trabajado por sus diseñadores. Permite la búsqueda de muchos objetivos. Todos tratados independientemente, aunque ocurren en el mismo tiempo real. Nunca la labor de "Master" ha sido tan apasionante.
- Posibilidad de jugar varias campañas simultáneas, cada una representada por un libro de distinto color. Incluso así, es posible que todas las campañas converjan en un mismo final.

MUNDO MEDIEVAL

Asimismo se ha cuidado mucho el entorno que configura el juego.

Todos los menús se han hecho de tal forma, que recuerdan a los gigantescos libros medievales. Opciones tan comunes como la gestión de partidas se utilizan así, y se han añadido facilidades como que, al cargar el programa, empieza automáticamente en la última grabación que hayamos efectuado.

No tiene un argumento muy definido y lineal. A nuestra disposición tenemos un montón de personajes que pueden hacer lo que tú les ordenes, como rescatar una princesa, encontrar una espada perdida o dar una buena lección a un grupo de monstruos.

Como todas las acciones son simultáneas, debemos tener un ojo atento a todos los personajes que controlemos en el mapa. Incluso si en el transcurso de nuestras andanzas, encontramos a un aventurero ansioso por conocer una gloria o una muerte rápida, podemos asignarle una misión.

En definitiva, un juegazo recomendable para los más fanáticos del rol, a los que no les importe pasarse horas y horas en los territorios de la Medianoche.

ANGEL FCO. JIMENEZ

EL MAPA

Imprescindible para no perderte en uno de los mayores territorios que se han encontrado en un juego de rol. Refleja fielmente todos los poblados, castillos y lugares que podemos visitar, además de la localización de cada uno de los personajes que por su cuenta esté completando una misión. Tendrás que consultarlo muchas veces.



EL BESTIARIO

En el menú principal del juego tenemos opción al bestiario.

Consiste en una extensa descripción de cada uno de los enemigos que vamos a encontrar. También aparecen algunos objetos como las espadas mágicas, con nombres tan sugerentes como "WidowMaker", una traducción literal de la palabra ker", una traducción literal de la palabra demuestra el poder de esa arma.



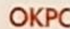


SOFTKEY Y SDE

UNIDOS EN UN AMBICIOSO PROYECTO

En cualquier momento nos podemos encontrar ante la necesidad de conseguir ese producto que nos facilite nuestro trabajo diario, o ese título que nos amenice nuestros momentos de ocio. Es entonces cuando podremos acudir a cualquiera de los muchos puntos de venta, y gracias a SDE Proyectos, encontrar lo que buscamos. Gregorio Salcedo, director gerente de SDE Proyectos, nos muestra cómo y qué labor ha desempeñado en el mercado de Software en España.




OKPC
Más de 200 títulos, parte de los cuales se ofrecen traducidos al castellano, forman parte de la oferta que hace SDE al mercado de consumo de software en España; pero para poder llegar hasta aquí ¿cuándo y a raíz de qué iniciativa surgió SDE?

SDE
SDE nació como resolución propia tras mi salida de Borland (donde llevaba responsabilidades de marketing de producto). Me pareció interesante la idea de importar un producto para el mercado de software en España, así como dedicarme a la distribución, ya que esto significaría entrar en un mercado en crecimiento.

OKPC
¿Cuál ha sido y es vuestro ámbito de trabajo?

SDE
Primero, lo que hicimos fue utilizar intermediarios entre publicadores o editores. Uno de ellos fue PC Editores; con estos lanzamos cuatro productos, entre los que estaba El cuerpo humano, del cual vendimos 20.000 copias. A raíz de estos pequeños éxitos contactamos con SoftKey, y ellos pusieron su confianza en nosotros para representarlos en el mercado español.

OKPC
¿Qué variedad de productos presenta SoftKey?

SDE
SoftKey presenta fundamentalmente cuatro líneas de productos que son las siguientes:

- **La línea Premium:** Consta de herramientas para la productividad personal y de gestión, desarrolladas por la propia compañía. Entre sus títulos principales cabría destacar: WindowWorks, PhotoFinish, PC Paintbrush o Calendar Creator Plus.
- **La línea Key:** Sus productos de



Gregorio Salcedo, director gerente de SDE proyectos.

OKPC

¿Qué opináis sobre la evolución del mercado Multimedia, de su status actual y qué previsiones hacéis para el futuro?

SDE

Aunque SoftKey no tiene sólo productos Multimedia, sí que tiene una gran producción en este sector del mercado, y mucho más ahora que acaba de comprar Future Vision, que tiene 20 títulos Multimedia realmente buenos. Tal como lo vemos nosotros, títulos Multimedia cada vez hay más y se asemejan más al mundo editorial. Prácticamente ya no hablamos de productos, sino de títulos. La máxima desventaja que encontramos

Lo que intentamos es empaquetar un gran valor en cuanto a software, de forma muy atractiva y a un precio muy bajo.

software han sido desarrollados por otras compañías. Son también herramientas de productividad, a un único precio de 7.950 ptas. Vienen en caja, ya que lo que intentamos es empaquetar un gran valor en cuanto a software, de forma muy atractiva y a un precio muy bajo. Abarca más de 30 títulos incluyendo: Key Database, Key Color ClipMaster Pro, Key CAD Complete, Key Gourmet o Key Home Gardener.

- **La línea Platino:** Cubre áreas como utilidades, herramientas de gestión y productividad, juegos, formación, salud ... Entre los títulos de juegos son dignos de resaltar: Lamborghini, Fórmula I, Supergolf y Jets.
- **La línea Multimedia/CD:** Es una colección de más de 50 títulos, comprendidos en las líneas ya mencionadas.

OKPC

Con esta gran cantidad de producción, ¿cómo podemos estar al tanto de todo lo que surge en el mercado SoftKey?, y ¿a qué es debido su éxito?

SDE

Existe un catálogo SoftKey en el que se registran cada trimestre alrededor de 30 nuevos títulos, que son los que suelen aparecer.

Aparte de la relación calidad-precio y del gran número de aplicaciones de los productos SoftKey, gran parte de su éxito se debe a su política de venta. Se intenta vender el CD-ROM como un título de música, es decir, lo que hacen es agrupar los CD-ROM en una serie de expositores, donde la gente puede elegir entre un montón de títulos y llevarse un CD. Lo mismo que usted haría en su vídeo-club escogiendo la cinta deseada, o en una librería seleccionando el libro que busca.





"Uno de nuestros principales objetivos es dar satisfacción a todas las necesidades del mercado profesional, para que disponga de todas la herramientas de trabajo necesarias"

en el mercado español, es que la mayoría de los productos Multimedia se producen en EE.UU. y en inglés. La problemática que se ocasiona aquí, es que es muy caro traducir, debido a la propia naturaleza del CD-ROM (en el cual cabe un gran número de títulos y de información), por lo cual localizar todo eso cuesta muchísimo dinero. Este es un mercado incipiente en España, ya que estamos de un año y medio a dos años por detrás de otros países de nuestro entorno, como puedan ser Francia o Alemania. Es difícil asumir ese coste por parte del fabricante de manera que el usuario pueda acceder a algo que esté en su propio idioma. De ahí la colaboración de SDE con SoftKey para hacer un gran esfuerzo. Nosotros disponemos ahora mismo de más de 20 títulos traducidos y valoramos constantemente cuáles son los productos que realmente podemos traducir a un coste razonable.

OKPC
Con respecto al profesional medio que necesita de unas herramientas para llevar a cabo sus iniciativas, ¿lo estáis teniendo en cuenta?

SDE
Es uno de nuestros principales objetivos, dar satisfacción a todas sus necesidades. El otro día, por ejemplo, nos llamaron varios decoradores de interior que estaban buscando un producto que tuviese 3D, de desarrollo de interiores, para poder mostrar a las amas de casa como quedaría la cocina o el cuarto de estar. Tenemos productos como el 3D Design Center, que te permiten hacer todo esto. Otro día tuvimos la llamada de un señor que lo que hacía era mermeladas y estaba buscando un producto que le hiciera las etiquetas. También teníamos lo que necesitaba. La gente puede encontrar paquetes que le resuelvan el problema y a un coste muy razonable.

La empresa SDE está en continuo movimiento, muestra de ello es que no deja de sacar nuevos títulos, como nos mostró recientemente con Leonardo el Inventor,un software Multimedia en CD-ROM que te transporta a través del tiempo, para que puedas explorar los inventos de un genio adelantado a su era. Podrás así visualizar todos y cada uno de sus proyectos y descubrir la trascendencia que tuvieron. Con este y otros muchos títulos podrás disfrutar, siempre y cuando busques la compañía de SDE Proyectos.

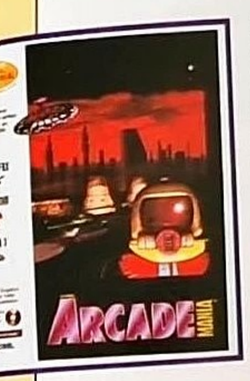
NATALIA RUIDOBRO

Existe un catálogo SoftKey en el que se registran cada trimestre los alrededor de 30 títulos nuevos que suelen aparecer.



ARCADEMANIA

- TIPO: ARCADE
- COMPAÑIA: COREL CD HOME
- DISTRIBUIDOR: COREL



El mundo de la acción llega a Windows. Corel ha preparado tres juegos del género arcade que nos harán pasar muy buenos ratos.

Adictivos a tope Y basados en los grandes clásicos, este pack se promete muy interesante.

NEUTRINO. Un juego tipo "machacaladrillos" donde manejamos átomos e isótopos, pero el fin es el mismo, ya que debemos destrozar moléculas para pasar de niveles. Tenemos hasta un total de 30, con un nivel progresivo de dificultad como suele ser habitual en los arcades. Bonus, bolas que de repente se multiplican y muchas más sorpresas que nos aguardan en su interior.

LUNAR FOX. No dejar ningún tanque enemigo en condiciones de funcionar es nuestra principal misión en LUNAR FOX. Con una perspectiva en 3 dimensiones es muy fácil de manejar, pues debemos manejar nuestro tanque y echar un vistazo a nuestro radar, que nos indicará la presencia de enemigos a tiro. Los gráficos son muy buenos, tomando como escenario una base lunar abandonada. El suave movimiento además del sonido complementan al mejor juego del pack.

NOVA 3. Tomando el clásico "tiro al plato", nos encontramos en una lucha contra robots que aparecen y desaparecen de la pantalla.

Manejando el cursor a toda velocidad, no podemos permitir que quede ninguno. Para complicarlo un poco, tenemos un tiempo límite para completar la fase, pero aparecerán algunas ayuda como botiquines para curar nuestras heridas y relojes que neutralizarán el paso del tiempo.

84 OK PC



BLUE TORTOISE

- TIPO:
- COMPAÑIA: COREL CD HOME
- DISTRIBUIDOR: COREL

Uno de los artículos que nunca faltan en la educación de los niños en edad preescolar, es el libro para colorear. Algo tan sencillo despierta poderosamente la imaginación de los chicos, y al mismo tiempo es una de las mejores herramientas educativas, pues da a conocer el fantástico mundo de las formas y los colores.



Blue Tortoise es un programa multimedia destinado para los niños y que sustituye a los "anticuados" libros para colorear. Ofrece todo tipo de posibilidades de dibujo y muchos colores para pintar, teniendo en general un diseño bastante atractivo para que los chicos comienzen con él.

Ofrece además posibilidades de sonido, pues el programa se presenta como un cuento que el niño va adaptando a su gusto.

Según vayan ocurriendo las escenas, una voz irá narrando la historia. El programa se presenta en castellano e inglés, y aunque la edad está indicada para niños de 3 a 6 años, es conveniente acostumbrarlos al uso de ambos idiomas. No olvidemos que las últimas directrices del Ministerio competente en el tema, es conseguir una educación bilingue completa en nuestro país.

El uso de la multimedia en la educación constituye uno de sus escenarios más importantes y útiles. Ofrece todo tipo de ventajas para que los futuros usuarios aprendan a moverse en este tipo de entorno y Blue Tortoise es uno de los mejores caminos para comenzar.

80 OK PC

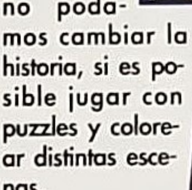


EL JUEGACUENTOS

- TIPO: EDUCATIVO
- COMPAÑIA: EDICINCO
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA

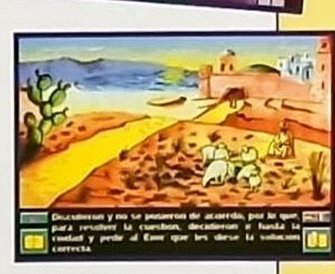
Las compañías españolas también se atreven con la multimedia. El más reciente ejemplo es el Juegacuentos de Edicinco, con versiones en tres idiomas: castellano, francés e inglés. Parece que por fin, el software español despega internacionalmente.

En el programa se presenta tres cuentos populares conocidos por todos, pero su interés consiste en poder manipular las imágenes, aunque no podamos cambiar la historia, si es posible jugar con puzzles y colorear distintas escenas.





Dirigido a chavales de mediana edad, ya que exige una compresión de lectura de un nivel básico, El juegacuentos es bastante divertido de utilizar. Aparte del módulo básico que es la narración de los cuentos, incluye dos utilidades para pintar y crear puzzles.



Jupic es el programa de dibujo, que peca de algo simple, pues nos limitamos a colorear escenas del cuento. Más completo es Juzzle, una utilidad que nos permite jugar con puzzles ya creados o manipularlos a nuestro antojo. Es sin duda, la opción más divertida.

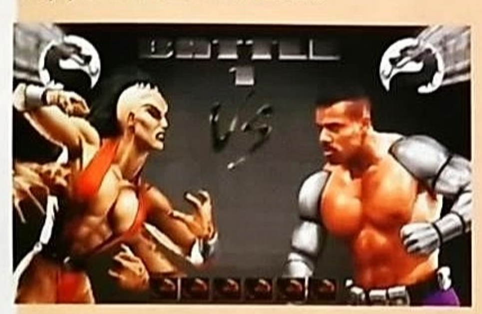
El Juegacuentos es una manera bastante original de acercarnos a los clásicos cuentos de toda la vida. Creado en nuestro país, animamos a esta joven compañía que produzcan más y más títulos, que todos agradeceremos su presencia.



73 OK PC

MORTAL KOMBAT 3

En total primicia, os ofrecemos lo que son los Fatalities, los Friendships, Babalities y Animalities de cada uno de los personajes que pueblan esta tercera parte, para que seáis los primeros en realizar tales movimientos y dejar sorprendidos a vuestros amigos. Para realizar algún Friendship o Babality, no debes usar el bloqueo durante el combate. Para poder ejecutar algún Animality, primero debes realizar un Mercy, que se hace una vez que salga el letrero de Finish him/her, situándose lejos del contrincante, manteniento correr, presionando cuatro veces abajo y soltando correr a continuación:



SHANG TSUNG:
- FATALITY 1: Mantener puño bajo, correr, bloqueo, bloqueo, bloqueo y soltar puño bajo.
- FATALITY 2: Mantener puño bajo, abajo, delante, delante, abajo y soltar puño bajo.
- FATALITY ESCENARIO: Mantener bloqueo, arriba, arriba, detrás y puño bajo.
- FRIENDSHIP: Situarse lejos, patada baja, patada baja, correr, correr, abajo.
- BABALITY: Correr, correr, correr, patada baja.
- ANIMALITY: A media distancia, mantener puño alto, correr, correr, correr y soltar puño alto.

SINDEL:
- FATALITY 1: Correr, correr, bloqueo, bloqueo y correr + bloqueo.
- FATALITY 2: Correr, correr, bloqueo, correr, bloqueo.
- FATALITY ESCENARIO: Abajo, abajo, abajo, puño bajo.
- FRIENDSHIP: Arriba + correr, arriba + correr, arriba + correr.
- BABALITY: Correr, correr, correr, correr, arriba.
- ANIMALITY: Delante, delante, arriba, puño alto.

JAX:
- FATALITY 1: Situarse lejos, correr, bloqueo, correr, correr, patada baja.
- FATALITY 2: Mantener bloqueo, arriba, abajo, delante, arriba, soltar bloqueo y bloqueo.
- FATALITY ESCENARIO: Abajo, delante, abajo y puño bajo.
- FRIENDSHIP: Situarse lejos, patada baja, patada baja, correr, correr, patada baja.
- BABALITY: Abajo, abajo, abajo, patada baja.
- ANIMALITY: Mantener puño bajo, delante, delante, abajo, delante y soltar puño bajo.

KANO:
- FATALITY 1: Mantener puño bajo, delante, abajo, abajo, delante y soltar puño bajo.
- FATALITY 2: A media distancia, puño bajo, bloqueo, bloqueo, patada alta.
- FATALITY ESCENARIO: Arriba, arriba, detrás, patada baja.
- FRIENDSHIP: Situarse lejos, patada baja, patada baja, correr, correr, patada alta.
- BABALITY: Delante, delante, abajo, patada baja.
- ANIMALITY: Puño alto, bloqueo, bloqueo, bloqueo, bloqueo y soltar puño alto.

LIU KANG:
- FATALITY 1: Delante, delante, abajo, abajo, patada baja.
- FATALITY 2: Arriba, abajo, arriba, arriba y correr + bloqueo.
- FATALITY ESCENARIO: Correr, bloqueo, bloqueo y patada baja.
- FRIENDSHIP: Situarse lejos, abajo + correr, abajo + correr, abajo + correr.
- BABALITY: Abajo, abajo, abajo y patada alta.
- ANIMALITY: A media distancia, abajo, abajo y arriba.

SONYA:
- FATALITY 1: Detrás, delante, abajo, abajo, correr.
- FATALITY 2: Situarse lejos, mantener bloqueo + correr, arriba, arriba, detrás, abajo y soltar bloqueo + correr.
- FATALITY ESCENARIO: Delante, delante, abajo, puño alto.
- FRIENDSHIP: Detrás, detrás, detrás, abajo y correr.
- BABALITY: Abajo, abajo, abajo, delante y patada baja.
- ANIMALITY: Mantener puño bajo, detrás, delante, abajo, delante y soltar puño bajo.

STRYKER:
- FATALITY 1: Abajo, delante, abajo, delante y bloqueo.
- FATALITY 2: Situarse lejos, delante, delante, delante, delante y patada baja.
- FATALITY ESCENARIO: Delante, arriba, arriba y patada alta.
- FRIENDSHIP: Situarse lejos, puño bajo, puño bajo, correr, correr, puño bajo.
- BABALITY: Abajo, delante, delante, detrás y puño alto.
- ANIMALITY: Correr, correr, correr, correr, bloqueo.

SMOKE:
- FATALITY 1: A media distancia, mantener correr + bloqueo, abajo, abajo, delante, arriba y soltar correr + bloqueo.
- FATALITY 2: Situarse lejos, mantener bloqueo, arriba, arriba, delante, abajo y soltar bloqueo.
- FATALITY ESCENARIO: Delante, delante, abajo y patada baja.
- FRIENDSHIP: Correr, correr, correr y patada alta.
- BABALITY: Abajo, abajo, detrás, detrás y patada alta.
- ANIMALITY: Situarse lejos, abajo, delante, delante y bloqueo.

SUB-ZERO:
- FATALITY 1: Bloqueo, bloqueo, correr, bloqueo y correr.
- FATALITY 2: A media distancia, detrás, detrás, abajo, detrás y correr.
- FATALITY ESCENARIO: Detrás, abajo, delante, delante y patada alta.
- FRIENDSHIP: Situarse lejos, patada baja, patada baja, correr, correr y arriba.
- BABALITY: Abajo, abajo, abajo, detrás, detrás y patada alta.
- ANIMALITY: Mantener bloqueo, delante, arriba y arriba.

CYRAX:
- FATALITY 1: Abajo, abajo, delante y arriba + correr.
- FATALITY 2: Abajo, abajo, abajo, arriba, abajo y puño alto.
- FATALITY ESCENARIO: Correr, bloqueo y correr.
- FRIENDSHIP: Situarse lejos, correr, correr, correr, correr y arriba.
- BABALITY: Delante, delante, detrás y puño alto.
- ANIMALITY: Mantener bloqueo, arriba, arriba, abajo y abajo.

SEKTOR:
- FATALITY 1: Situarse lejos, delante, delante, delante, detrás y bloqueo.



- FATALITY 2: A media distancia, puño bajo, correr, correr, bloqueo.
- FATALITY ESCENARIO: Correr, correr, correr y bloqueo.
- FRIENDSHIP: Situarse lejos, abajo + correr, abajo + correr y abajo + correr.
- BABALITY: Detrás, abajo, abajo, abajo y patada alta.
- ANIMALITY: Delante, delante, abajo y arriba.

NIGHTWOLF:
- FATALITY 1: Mantener bloqueo, arriba, arriba, detrás, delante, soltar bloqueo y bloqueo.
- FATALITY 2: Situarse lejos, detrás, detrás, detrás, abajo y puño alto.
- FATALITY ESCENARIO: Correr, correr, correr y bloqueo.
- FRIENDSHIP: Situarse lejos, abajo + correr, abajo + correr y abajo + correr.
- BABALITY: Delante, delante, delante, abajo y abajo.
- ANIMALITY: Delante, delante, abajo y abajo.

SHEEVA:
- FATALITY 1: Delante, abajo, abajo, delante y puño bajo.
- FATALITY 2: Correr, bloqueo, bloqueo, bloqueo y bloqueo.
- FATALITY ESCENARIO: Abajo, delante, abajo, delante y puño bajo.
- FRIENDSHIP: Delante, delante, abajo, delante y puño alto.
- BABALITY: Abajo, abajo, abajo, detrás y patada alta.
- ANIMALITY: Correr, bloqueo, bloqueo, bloqueo y bloqueo.

KUNG LAO:
- FATALITY 1: Bloqueo + correr, bloqueo + correr y abajo.
- FATALITY 2: A media distancia, delante, delante, detrás, abajo y puño alto.
- FATALITY ESCENARIO: Abajo, abajo, delante, delante y patada baja.
- FRIENDSHIP: Correr, puño bajo, correr y patada baja.
- BABALITY: Abajo, delante, delante y puño alto.
- ANIMALITY: Correr, correr, correr, correr y bloqueo.

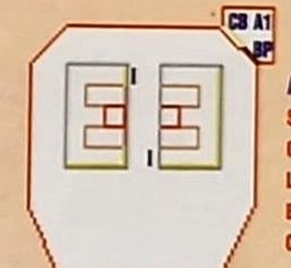
KABAL:
- FATALITY 1: A media distancia, abajo, abajo, detrás, delante y bloqueo.
- FATALITY 2: Correr, bloqueo, bloqueo, bloqueo y patada alta.
- FATALITY ESCENARIO: Bloqueo, bloqueo, bloqueo y patada alta.
- FRIENDSHIP: Correr, patada baja, correr, correr y arriba.
- BABALITY: Correr, correr y patada baja.
- ANIMALITY: Mantener puño alto, delante, delante, abajo, delante y soltar puño alto.

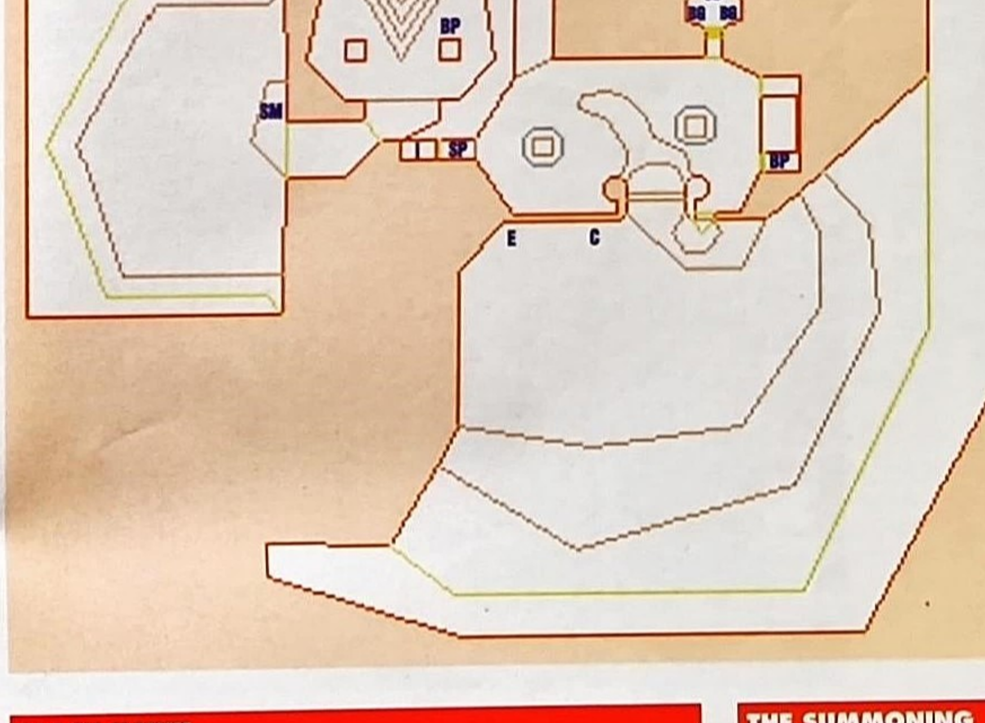
BATTLEDROME

Si eres de esos que derrochan el dinero para conseguir la más alta tecnología y al final te encuentras sin un duro en el bolsillo, éste es tu truco. Unicamente tienes que introducir como nombre para tu jugador un asterisco (*) y conseguirás la escandalosa cantidad de 500 billones de dólares. ¡Mira lo fácil que lo tienes ahora!

DOOM II

A partir de este mes y en adelante, vamos a ofreceros una relación de todos los mapas de cada uno de los niveles con todas las zonas secretas, todos los objetos, interruptores y secretos, para hacerte más sencillo conseguir el cien por cien de los secretos de cada uno de los escenarios. Este mes la primera fase:





ONE MUST FALL

El increíble juego de lucha uno a uno en el que debes controlar a un robot con toda clase de sistemas de defensa y ataque, también tiene combinaciones de teclas para conseguir movimientos y golpes más demoledores. Realízalos tal y como te explicamos aquí y descubrirás el daño que puede hacer tu máquina:

- **JAGUAR:** Abajo, abajo, arriba y puño.
- **THORN:** Izquierda, izquierda, derecha y puño.
- **ELECTRA:** Abajo, derecha y puño.
- **KATANA:** Izquierda, diagonal arriba-izquierda, arriba, diagonal arriba-derecha, derecha, diagonal abajo-derecha, abajo, diagonal abajo-izquierda, izquierda y puño.
- **SHREDDER:** abajo, derecha y puño.
- **FLAIL:** Derecha, derecha y puño.
- **CRONOS:** Abajo, abajo, derecha y puño.
- **NOVA:** Izquierda, derecha, abajo, izquierda y puño.
- **GARGOLA:** Izquierda, diagonal abajo-izquierda, abajo, diagonal abajo-derecha, derecha, diagonal arriba-derecha, arriba, diagonal arriba izquierda, izquierda y puño.



BLACK HAWK

Javier Domínguez, de Córdoba, nos envía una simpática carta con todos los passwords para el fantástico arcade de plataformas *Black Hawk*. A partir de ahora las huestes del mal van a pasarlo fatal, pues nuestro héroe lo tiene mucho más fácil. Gracias por tu truco:

- Nivel 0: STRT
- Nivel 1: DBQ7
- Nivel 2: FBWC
- Nivel 3: QP7R
- Nivel 4: WJTV
- Nivel 5: L8VJ
- Nivel 6: ZS9P
- Nivel 7: XJSN
- Nivel 8: CGDM
- Nivel 9: PBKT
- Nivel 10: GSG3
- Nivel 11: BMHS
- Nivel 12: Y4DJ
- Nivel 13: TNLQ
- Nivel 14: NRLF
- Nivel 15: MJXG
- Nivel 16: K3CH
- Final: FMWY



THE SUMMONING

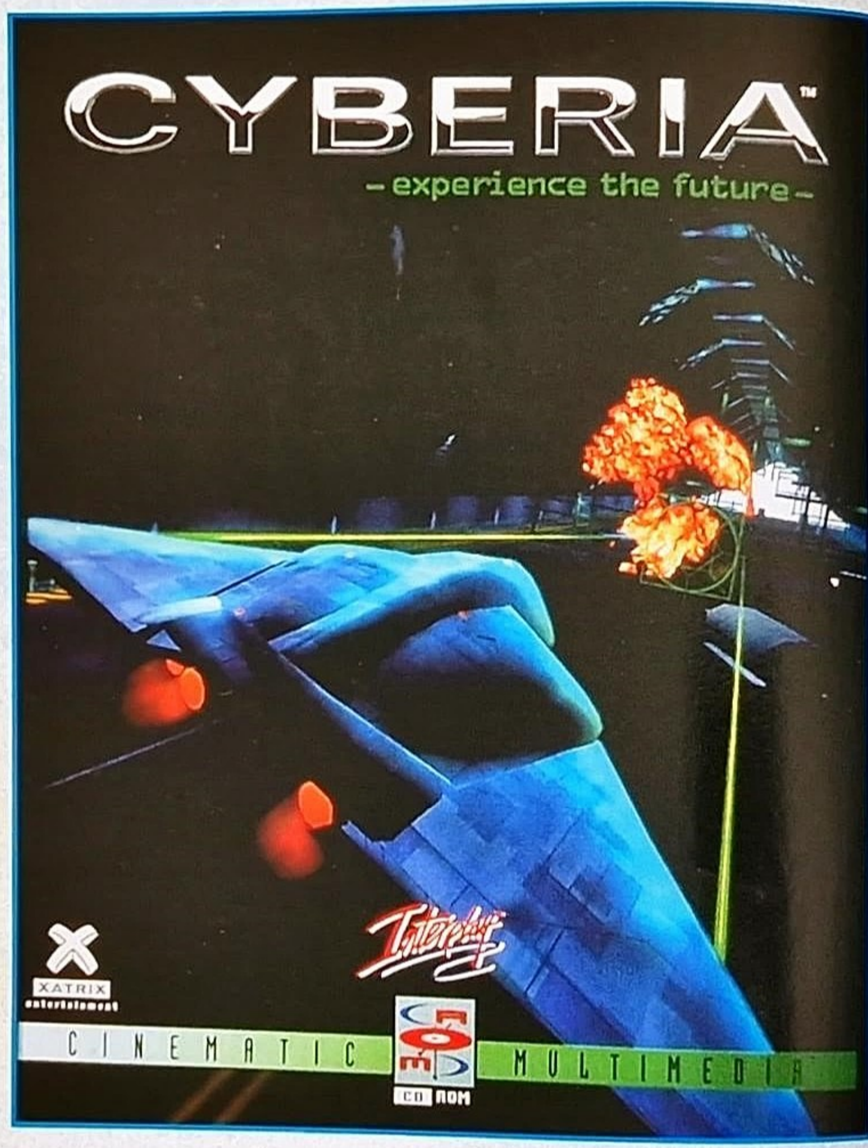
David Cobos nos ha mandado una carta que incluye unos interesantísimos trucos para *The Summoning*, además de una felicitación. Muchas gracias por participar en esta sección y esperamos de nuevo tu colaboración. Los siguientes trucos solamente se pueden realizar en el transcurso del juego:

- F7: ....Restituye los puntos de magia.
- ALT+F8: ....Entra en la secuencia de créditos.
- ALT+F7: ....Restituye los puntos de vida.
- ALT+F6: ....Para ver las animaciones del juego.
- SHIFT+F1: ....Aumenta un nivel en espadas.
- SHIFT+F2: ....Aumenta un nivel en hachas.
- SHIFT+F3: ....Aumenta un nivel en lanzas.
- SHIFT+F4: ....Aumenta un nivel en proyectiles.
- SHIFT+F5: ....Para tener todos los movimientos de las manos.
- CTRL+F1: ....Ganar un nivel en brujería.
- CTRL+F2: ....Ganar un nivel en hechicería.
- CTRL+F3: ....Ganar un nivel en encantamientos.
- CTRL+F4: ....Ganar un nivel en curación.



- OK Tricks & Tracks: CYBERIA
- Tipo: ARCADE AVENTURA
- Compañía: INTERPLAY
- Distribuidor: ARCADIA

El futuro. El desastre nuclear que provocó la Tercera Guerra Mundial por fin ha dejado de sentirse en el aire. Las décadas de muerte radiactiva han terminado, devolviendo la paz y una esperanza de vida al planeta, pero aún existen personas capaces de cualquier cosa para alzarse con el poder.



En Cyberia encarnas el papel de Zak, un agente secreto de las Naciones Confederadas, que fueron creadas durante el declive nuclear. La jefatura de la compañía para la que trabaja le ha ordenado que desmantele un complejo formado en la antigua Siberia. Un informe ultrasecreto que ha sido interceptado, revela la formación de un mineral tan poderoso como inestable, el cual ha sido creado a partir de la condensación de toda la radiactividad liberada por los cientos de centrales nucleares allí construidas.

La organización que ha edificado este complejo subterráneo, al que ha llamado precisamente Cyberia, se ha propuesto encontrar y controlar el mineral, para abastecer todas sus naves de combate con armamento ilimitado, y así, dominar el mundo entero.

EN BUSCA DEL MINERAL PROHIBIDO

BOMBA DEL TRANSFIGHTER

Estas son las tres combinaciones que deberás realizar, dependiendo del nivel de dificultad de puzzle en el que estés jugando.

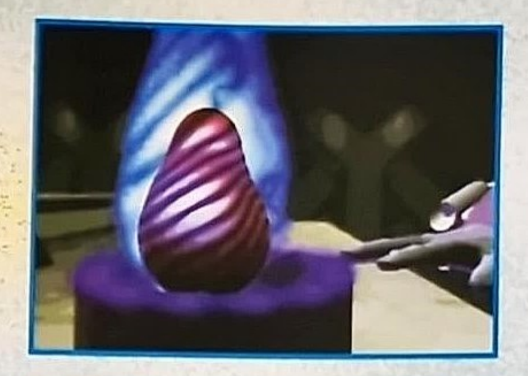


MODO FACIL: Activa la imagen de resonancia magnética, para ver la bomba por dentro. Pulsa la palanca de sensor de vibraciones, y a continuación, el único interruptor que existe a la izquierda.

MODO INTERMEDIO: Activa la imagen de resonancia magnética. Pulsa la palanca del sensor de vibraciones, después el cuarto interruptor por la izquierda y el segundo interruptor también por la izquierda.

MODO DIFICIL: Activa la imagen de resonancia magnética, para ver la bomba por dentro. Pulsa la palanca del sensor de vibraciones.

El cuarto interruptor por la izquierda, el segundo por la izquierda, el primero por la derecha y el segundo por la derecha.











1ª Parte

EL DESEMBARCO

Tu primera parada en el camino hacia Cyberia es una plataforma situada en medio del océano Atlántico, en la que tienes que cambiar tu vehículo actual por un Transfighter. Inmediatamente después de desembarcar de tu Hovercraft, descubrirás que estás en el puerto de la base. Una voz que suena desde un altavoz en el techo te dará instrucciones precisas de que te dirijas a la puerta de la derecha y que no merodees por allí o puedes acabar mal. Encamina tus pasos hacia el lugar que te han dicho y te encontrarás con Gia, otra agente de las Naciones Confederadas, que te dice a punta de pistola que te vuelvas hacia ella y desactives tu arma.

Haz lo que dice o de lo contrario no tendrá ningún reparo en abrirte un boquete en el pecho. Tras una corta conversación, os dan órdenes de que os dirijáis al puente, pero mientras vais hacia allí, la base sufre un tremendo ataque aéreo. Gia te dice que la sigas y que te pases por la puerta de la derecha, con lo que entrarás en la primera secuencia arcade del juego.



LA TORRETA DE DEFENSA

Existen varios indicadores que te indican en todo momento el estado de tu vehículo, y la posición de los aviones enemigos.

El radar, situado a la izquierda, representa los puntos oscuros como objetos voladores, como Aircrafts, helicópteros y cazas, y los puntos gris claro, como minas y barriles explosivos que se acercan por el agua.

Las dos barras naranjas situadas en la parte inferior representan la cantidad de balas que te quedan y las columnas de la izquierda, el escudo y el nivel de daños.

¡LO QUE PUEDE HACER UN BESO!

Tras resultar victorioso, Gia se acercará a ti, ofreciéndote sus labios. Puedes escoger entre rehusar su oferta, pudiendo dirigirte posteriormente al hangar para montarte en tu avión sin problemas, o bien, darte un respiro y besar a la mujer. Desde una cámara situada en el techo, Santos, el general de la base, os ve, y celoso manda que te apresen. Haciéndote perder el conocimiento con una descarga en la yugular.

EL ALMACEN

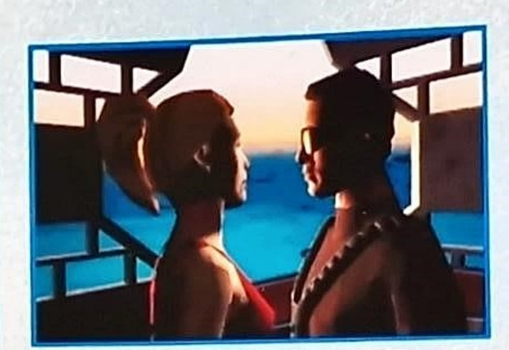
Cuando despiertas, te encuentras atado con unas extrañas esposas a una silla y, delante de ti, Santos con un mando a distancia en la













mano y diciéndote que te va a matar lentamente. Acto seguido pulsa un botón y sufres un descarga que te deja casi inconsciente, pero justo en ese momento llega Gia, que, defendiéndote provoca su muerte, y, aparentemente, la de Santos.

Consigues desatarte y reanudas tu camino hacia el hangar, no sin antes recargar de nuevo tu arma con la de Santos.

Tus pasos se encaminan hacia una escalera que te lleva a la parte superior del almacén, desde la cual puedes llegar al hangar.

Atraviesa la única puerta del pasillo, e inmediatamente, mira hacia la derecha para cerrar la puerta y evitar que te disparen por la espalda.

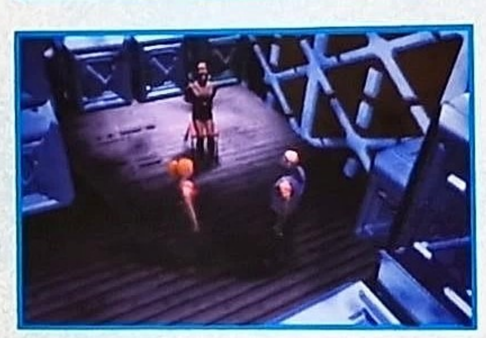
Acércate a las cajas y verás como un guardia de la base es informado de que Gia y Santos parecen muertos y que tú te estás escapando. Aguarda escondido y cuando veas que el guardia se percata de que estás allí, dispara.

Corre hacia el Transfighter, vigilando los movimientos de otro guardia que ha llegado. Muévete justo cuando pase por detrás de las cajas que te cubren y acaba con él.

Una vez ya en la pista de despegue, inspecciona todos los rincones de la nave en busca de algo extraño. Encontrarás una caja metálica adherida al tanque de combustible.

Utilizando tus Cybergafas descubrirás que es una bomba, que podrás desactivar con la secuencia correcta.

Ya puedes entrar en tu aeronave, y prepararte para el peligroso viaje hacia Cyberia.















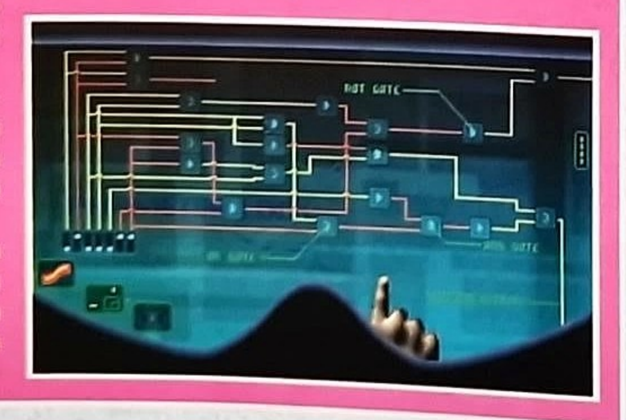
PUERTA DE ENTRADA A CYBERIA

Estas son las tres combinaciones diferentes a realizar según el nivel:

MODO FACIL: La primera por la izquierda, la tercera por la izquierda.

MODO INTERMEDIO: La tercera por la izquierda, la cuarta por la izquierda, la primera por la izquierda, la segunda por la derecha.

MODO DIFICIL: La primera por la izquierda, la tercera por la izquierda, la cuarta por la izquierda, la segunda por la derecha.



2ª Parte:

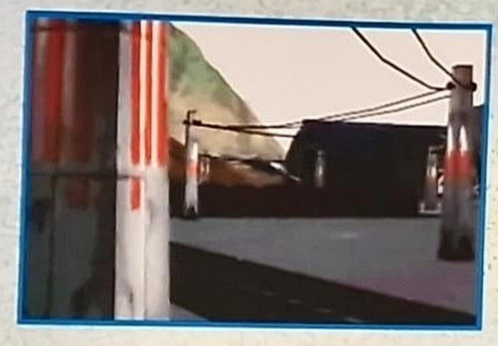
A BORDO DEL TRANSFIGHTER

El avión que tienes bajo tu control es, sin duda alguna, una de las más poderosas máquinas de guerra construídas hasta el momento. Con un sistema de piloto automático asistido por ordenador y un programa de navegación totalmente actualizado, no tienes que preocuparte nada más que en acabar con los enemigos que se crucen en tu camino.

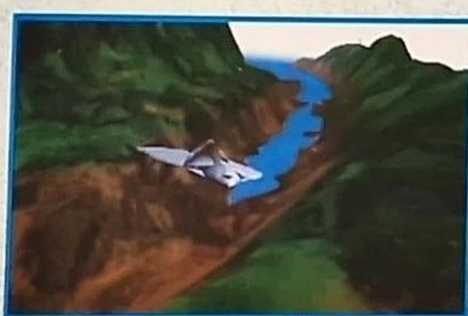
El Transfighter va armado con un cañón láser autorrecargable y un escudo con reparación automática.

Vas a tener que atravesar siete peligrosas zonas antes de llegar a Cyberia.

Estos niveles son puramente de arcade, por lo que no precisan mucha explicación y sí, gran destreza por tu parte.

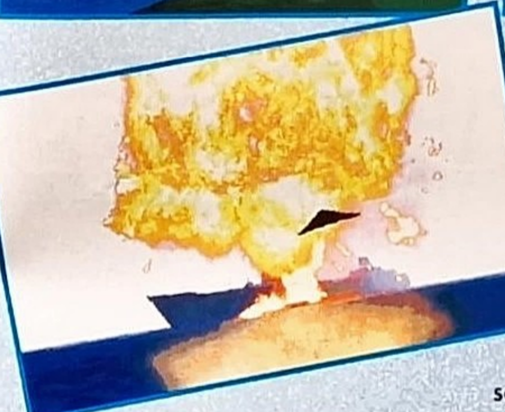
















3ª Parte:

EN EL INTERIOR DEL COMPLEJO

Puedes elegir dos caminos de entrada a Cyberia. El primero es por la derecha y es el menos aconsejable, ya que tienes que saltar a través de las aspas de un ventilador, cosa tremendamente difícil. El segundo es por la izquierda, donde tendremos que abatir a un guardia que nos ha visto.

La puerta que nos conduce al interior está protegida por una secuencia de interruptores que deberás pulsar en el orden correcto.

Aparecerás en un inmenso pasillo, con varias puertas. La primera por ahora no la atravieses, ya que no tienes posibilidades de sobrevivir. En vez de eso continúa recto y llegarás a una gran compuerta cerrada con un código secreto.

Mira hacia la izquierda y encontrarás una caja con un teclado numérico. Utiliza la visión infrarroja de tus Cybergafas y descubrirás el número secreto, pulsando los números de menor a mayor, según van saliendo.

La siguiente puerta es la sala de recreo de los guardias de Cyberia. Allí te encontrarás cara a cara con cuatro guardias.

Acaba primero con los que están de pie y a continuación con los que están sentados.

Continúa por el pasillo. La siguiente puerta es una sala de computadoras. Sólo puedes acceder a dos, pero una está estropeada. En la otra descubrirás unos mensajes grabados, siendo uno de ellos el más importante, pues te da el password de otro ordenador.

La habitación posterior es el dormitorio de la guardia. Un poster de Einstein te servirá de clave para una computadora que más adelante encontrarás.

Entra en la estancia contigua para encontrar una sala de reuniones en donde dos personas están viendo un documental acerca de los progresos conseguidos con el mineral.

Al final, uno se va a por un informe, y ese es el momento en el que puedes acabar con el que se ha quedado solo.





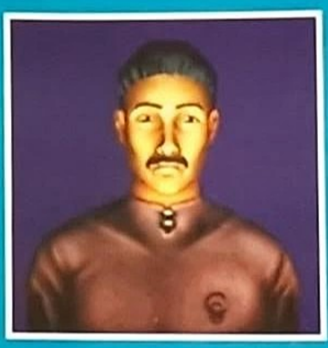




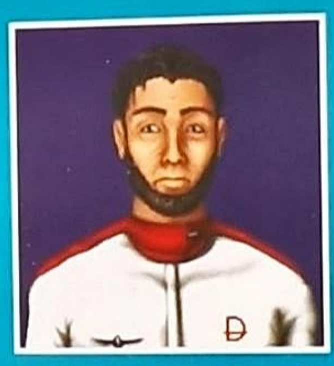
LA ESCUADRA DE CYBERIA



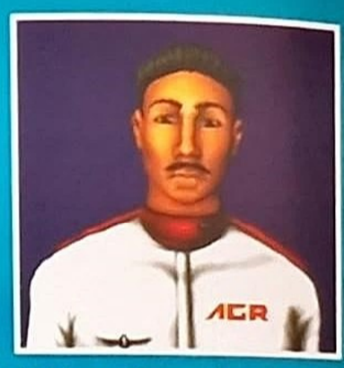
1. McAllen, Ian Ross
Jefe de la sección nanotecnológica.
Escocia



2. Fyadorovich, Alexei
Jefe de seguridad.
U.R.R.S.



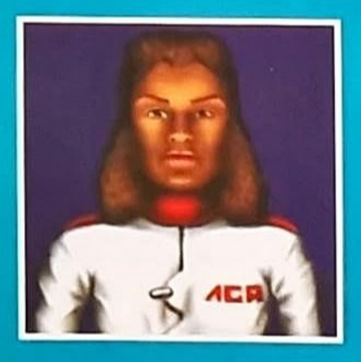
3. Kalnikov, Boris Alexeevich
Director general
U.R.R.S.



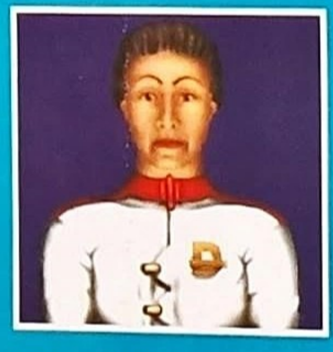
4. Díaz y Shumacker, Carlos
Oficial científico
Buenos Aires



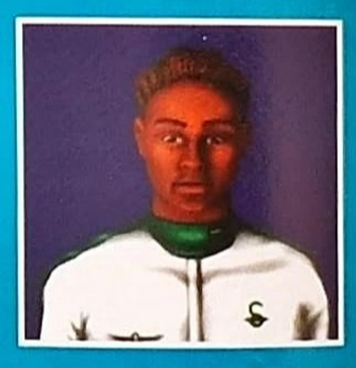
5. Suzuki, Hiroko
Personal de administración
Japón



6. Serenga, Marlu
Jefe de la sección A.G.R.
Nigeria



7. Femarin, Sonya Ilyevna
Asistente administrativo
U.R.R.S.



8. Rivers, Thomas McGovern
Oficial científico de segunda
U.S.A.

Atraviesa la puerta por la que se fue el otro soldado y corre por el nuevo pasillo hasta la última puerta, donde encontrarás otra habitación repleta de computadoras. Es el momento de utilizar el password que dedujiste en el dormitorio: "Einstein".

En la pantalla aparecerán dos mensajes y una relación de los trabajadores de Cyberia, junto con un password para cerrar una puerta.

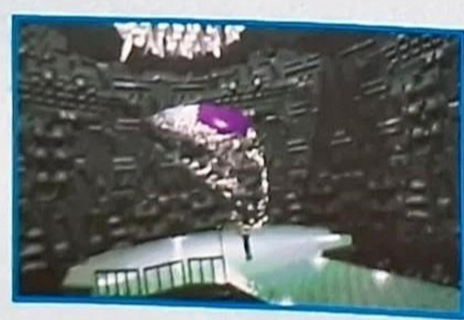
Sal de nuevo al pasillo y ve en dirección contraria. De repente, un soldado abrirá la puerta que se encontraba en medio de la estancia para lanzarte una granada. Dispárale antes de que la suelte y dirígete a la puerta, donde utilizarás el password que conseguiste antes.

Vuelve tus pasos hacia la compuerta que dejaste atrás y atraviésala. La estancia que hay hacia la izquierda no conviene cruzarla, pues te lleva hacia el ventilador. Dirígete hacia la enorme caja que hay en el fondo de la sala y empújala, con lo que encontrarás una puerta oculta.

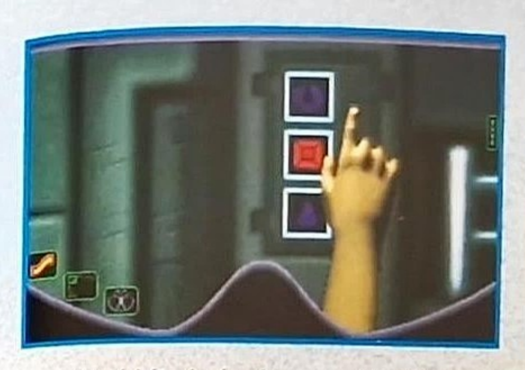
EL VIRUS ENTRA EN ACCION

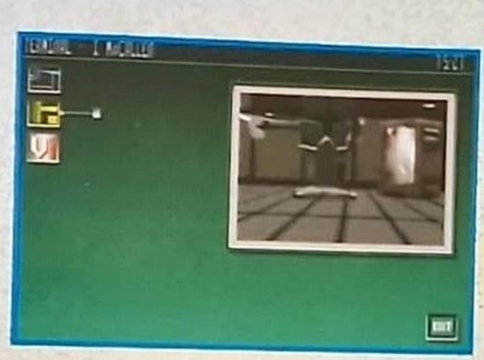
Súbete en el ascensor improvisado y atraviesa la puerta de enfrente. Muévete ahora con cuidado, pues en una sala con













un cristal blindado, hay un científico pasando datos a un ordenador.

Solamente en el momento en que esté tecleando podrás andar delante de él, porque, si no, activará el Sistema Halon, que envenenará el aire de la habitación.

De nuevo, un pasillo. Encamínate hacia la derecha y accederás a una estancia, con un ordenador y una enorme cristalera que deja ver la habitación de un enfermo, en la que hay una tarjeta de acceso roja sobre la mesa. Activa la computadora y accede al control de los ventiladores de la habitación. Atraviesa ahora la puerta que está a la derecha de la que has utilizado para llegar a este corredor, con lo que sorprenderás al científico que está detrás de la vitrina blindada. Acaba con él y el peligro de envenenamiento también habrá finalizado. Vuelve hacia el pasillo del ascensor y mueve la reja de la izquierda, con lo que llegarás un pasillo estrecho desde el cual podrás coger la tarjeta. Ahora, retorna al corredor de antes, pero esta vez yendo hacia la izquierda, llegando a un enorme portalón que, de repente, se abrirá mostrando a dos guardias con metralletas láser. Pulsa hacia arriba para ocultarte en la puerta y acaba con ellos. A continuación ve hacia la izquierda y abrirás la puerta con la tarjeta de acceso.

EN BUSCA DE LA VACUNA

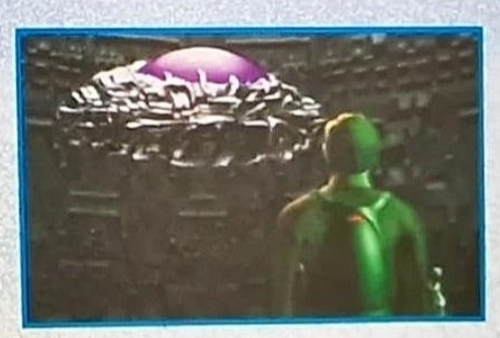
Para sobrevivir al virus Cyberia, tienes que inyectarte una vacuna especial para este caso. El problema es que sólo quedan tres y también han sido infectadas por el virus. Tienes que utilizar la computadora para liberar al antídoto de bacterias.

En modo fácil de arcade deberás acabar con al menos un 50% de la infección; en el modo intermedio, con un 72%; y en el modo difícil, con un 80%.







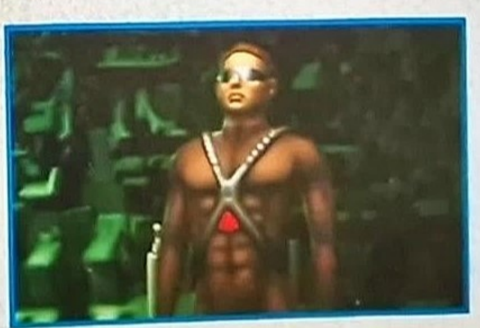


Ve hasta la última puerta del pasillo y entrarás en la zona contaminada. Allí descubrirás lo horrorosa que puede ser la muerte por este virus, así que, sin perder tiempo, vete hacia la computadora, introduce el número de una de las vacunas liberadas y entra en la cápsula de inoculación. Ahora que eres inmune a la enfermedad, ya puedes adentrarte en la zona infectada. Más adelante, descubrirás que los virus, gracias a los cuerpos humanos de los que se han alimentado, se han convertido en unas criaturas horrendas. Accede a la computadora con la que podrás controlar una máquina de desinfectación llamada Charlie. Extermina todas las bacterias y llegarás a una nueva zona con una puerta hidráulica averiada. Para abrirla tendrás que accionar consecutivamente las válvulas para conseguir que coincidan todas en el centro, teniendo en cuenta que las más pequeñas son las que más lentamente caen, y viceversa.

Por fin, el mineral Cyberia. Pero las sorpresas no acaban aquí, pues lo que todos creían que era solamente una piedra es una criatura alienígena con inteligencia propia. Devon, tu jefe, te dirá que la destruyas, pero en vez de hacer eso, acércate hacia ella, uniéndola a tu nave, con lo que tu poder de disparo es infinito, y accediendo así a la última fase de arcade, en la que lucharás cara a cara con el aparentemente muerto Santos, que no era más que un espía. Supera este nivel y disfrutarás del fabuloso final que sirve de colofón a esta genial aventura.

CARLOS F. MATEOS







OK PC CORREO

LA MAS SIMPATICA

Hola, gente de OK PC:
En el Día del Tentáculo, ¿cómo consigo el vinagre para la superbatería?
¿Cuando consiga el vinagre, podré ayudar ya a la chica que está en el futuro?

MIRIAM
VALLADOLID

RESPUESTA

Tu carta nos ha gustado mucho; por motivos de espacio, la hemos resumido al máximo, pero está guardada en nuestro pequeño baúl de los tesoros. Muchas gracias por tus elogios, y todos los piropos que nos mandas.
En cuanto a tus dudas con el Día del Tentáculo, te recomendamos que eches un vistazo al Triks & Tracks del número 17 de OK PC. Aquí va una pista sobre el tema del vinagre que tanto te intriga. Entrega a Thomas Jefferson la botella de vino. Cuando la introduzca en la cápsula del tiempo, al pasar los siglos se habrá transformado en vinagre. Entonces, Laverne podrá recoger la botella en el museo, pero necesitarás el abrelatas de Hoagie.
Una vez que haya dado la botella al interesado, Laverne necesitará de los servicios de una momia para un concurso de humanos, pero esto ya es otra historia.

EL TROLL FASTIDIOSO

Estoy atascada en la primera fase de King Quest VII. En la gruta del río de lava, aparece un troll gigante que no me deja pasar. Lo he intentado dándole toda clase de objetos, pero nada. Además es la única salida. ¿Qué puedo hacer?

ILDA LUACES TORRES
A CORUÑA

RESPUESTA

No debes darle nada. Sólo un buen coscorrón. Utiliza el escudo de la princesa como rueda del carruaje, y empújalo en dirección al troll. Caerá al vacío y tú podrás avanzar.

ISHAR III

Hola. Soy un desesperado que no puede pasar una parte del juego Ishar 3. Es mi primer juego de rol y estoy encontrando muchas dificultades. Por favor, resolvedme estos problemas:
1) LLego a la casa del mago en la ciudad, pero no puedo entrar. ¿Qué debo hacer para poder verlo?
2) ¿Cómo puedo entrar en el Palacio? ¿Qué debo hacer en su interior?
3) ¿Dónde está el teatro y qué puedo hacer en él?
4) ¿Cómo puedo salir de Koren Bahnir?
5) ¿Podeís darme algún consejo para el resto del juego?

JOSE ALFONSO JIMENEZ
CACERES

RESPUESTA

Contigo vamos a empezar al revés. Bienvenido al mundo del rol. Cuando te enganches, descubrirás que es un mundo fantástico, pero no debes desanimarte enseguida. Como consejo general, te recomendamos que explores bien todos los rincones en busca de objetos y personajes. Si el juego no lo permite automáticamente, confecciona un mapa tú mismo para no perderte.
Para entrar en la casa del mago, necesitarás la carta que te dio el astrónomo y la ayuda del sirviente del mago, que se encuentra borracho en la taberna más cercana a la casa.
Para entrar en el Palacio, necesitarás haber viajado varias veces antes en el tiempo, pero cuando lo hagas, debes buscar al príncipe, que se unirá en tu aventura.
El teatro aparece una vez que hayas viajado al bosque. Espera que sean las 19 horas y entrega el talismán a Dahilim. Deberás esperar a que sean las 2 de la mañana para que aparezca una nueva Puerta del Tiempo.
Para salir de Koren Bahnir, necesitas usar las Puertas del Tiempo que te llevarán a distintas épocas sin cambiar nunca de sitio, pero cuando atravieses la Puerta del Teatro, la ciudad se ha transformado en una jungla, porque has viajado miles de años hacia atrás.

SUGERENCIAS VARIAS

Tengo 17 años y no os escribo para pediros ninguna solución o truco en especial, sino para pediros que publiquéis más colecciones de trucos como la del número 21.
También me gustaría que incluyerais más juegos en la sección Tricks & Tracks, ya que es bastante útil.

JUAN FRANCISCO GARCIA
ARGENTINA

RESPUESTA

Creemos que con la nueva sección Supertips, te sentirás totalmente satisfecho, así que podrías enviar alguno de tu cosecha, porque esa sección se ha creado principalmente para que participéis todos los lectores.
Tricks & Tracks es una de las secciones preferidas por todos, por lo que siempre procuramos incluir el máximo número de juegos posible.

EL MAGO DE LA SOMBRA

En el juego Shadow Caster no consigo pasar el nivel 16 en el castillo. También me gustaría saber para qué sirven unos cristales de colores (rojo, verde y azul).

NESTOR PINA CEBRIAN
CASPE

RESPUESTA

Debes transformar el ácido en agua. En el nivel 14, mata al rey y róbale la poción de ácido. Viaja al nivel 15, y vierte la poción en el ácido, los dragones no te atacarán y el nivel 16 se convertirá en un paseo.
Los cristales de colores los debes colocar en los pilares del nivel 19 y te llevarán a las zonas finales del juego.

¡NO ME CARGA!

Quiero que me resolváis una duda respecto a la instalación del juego Super Street Fighter II Turbo del CD-ROM que acompañaba al número 35 de la revista. Mi situación es la siguiente:
- La instalación ha sido completada con éxito.
- En el directorio SF2 ejecuto SF2.EXE.
- En la pantalla se puede ver lo siguiente?
"Make sure that the environmet variable DPMI31 is set as follow: DPMI32=SWAPFILE QDPMI32:Unrevocable Exception: 0000h at 0080h:0000-472Eh. Error Code=0000h"
Les pido que me indiquen el siguiente paso que debo seguir.

DAVID FAUBEL
VALENCIA

RESPUESTA

Por el error que te da el juego, lo más probable es que tengas un conflicto de memoria del gestor del propio juego con el del sistema operativo. Simplificando, carga el juego con un disco de arranque en el que no aparezca ningún gestor como el EMM386 en el CONFIG.SYS. Si todavía tienes problemas, prueba con un disco de arranque totalmente limpio. Para crearlo, debes utilizar la siguiente orden:
FORMAT A: /S

PROBLEMAS CON LA ETERNIDAD

¿Cuáles son las respuestas para el test de inteligencia de ETERNAM?

JOSE IGNACIO HERMOSILLA
BARCELONA

RESPUESTA

Las respuestas correctas son las siguientes:
Cauda, Tcheck, Rex, Cibernético, Vicenzo, Rutheford, Hija, Tritón, Cazador, Barco, Control remoto, Einstein, Jovis, Pee-Wee, 168217, Error cronológico, Aterrizaje en la luna.

AMIGO DE IGOR

Estoy totalmente bloqueado en el cuarto del telescopio en Igor: Objetivo Uikokahonia. ¿Qué coordenadas debo meter para ver la torre de la iglesia? ¿Qué combinación abre la puerta del laberinto de la iglesia? ¿Qué hago con el pergamino que me da el fraile al encender la vela?

PEDRO DE FELIPE TEJADA
CORIA

RESPUESTA

Las coordenadas las puedes encontrar en la biblioteca, sección de Astronomía, y son estas:
DECLINATION: 60
STRAIGHT ASCENSION: 090
En el pergamino se encuentra la clave para abrir la puerta del laberinto. Está escrito con tinta invisible, así que necesitarás el secador del servicio de las chicas para poder leerlo. Si has encontrado la babosa, déjala caer por la rejilla del servicio de los chicos. Así espantarás a todas tus compañeras.
El pergamino te indica la siguiente secuencia de números romanos, que son los que tienes que pulsar para que aparezca el pasadizo secreto: I, III, VI, II y II.

CONTRA SCOTIA

Hola, me llamo Jorge y quisiera que me respondierais a una pregunta importantísima que os remito a continuación, ES DE VIDA O MUERTE, sobre todo para el juego que se encuentra en el interior de mi ordenador. Es relativo al Lands of Lore, que se ha puesto cabezón, y no me deja abrir dos cofres. Uno se encuentra en el nivel 2º del castillo arriba del todo a la pantalla de la derecha, y el otro está en el nivel 3º del castillo arriba del todo a la pantalla de la izquierda.

JORGE DEL CASTILLO
ALCALA DE HENARES

RESPUESTA

Aprovechamos tu carta, para sugerir a los lectores la mayor información posible que tengáis sobre algún juego. En tu caso, y como existen varios cofres, sería bueno que nos mandaras un mapa con las posiciones exactas de los cofres, pero por tus datos, esos cofres no son necesarios para acabar el juego. Necesitas la llave carroña para abrir la Habitación donde se encuentra el rey. Coloca las figuritas del unicornio, la cobra, el dragón y la del hombre, y a continuación las llaves en forma de triángulo alrededor del rey. Lograrás retirar el hechizo, y dale el elixir para que lo beba. Agradecido, te dará un casco que debes unir con el rubí para conseguir el arma definitiva y derrotar a Scotia.

LOS MAS DUROS

Estoy cerca del final del Full Throttle, pues he conseguido que el "malo" caiga del camión, y se quede enganchado al cañón de la ametralladora, pero cada vez que me quiero acercar, me dispara con su pistola. ¿Cómo puedo capturarle? Muchas gracias de antemano por vuestra contestación, pues desde que estoy en España, vuestra revista es la que más me gusta sobre juegos de ordenador.

MELISSA WEST
MALAGA

RESPUESTA

El malo es tan malo que no se merece ni que le respetemos la vida. En la cabina del camión, busca el ordenador de control y activa los sistemas de defensa. A continuación , elige la opción de desactivar la metralleta y, entonces, el cañón se retira al interior del vehículo. Conseguiremos que nuestro enemigo caiga al vacío, mientras oimos su última voz de agonía.



INDICE T&T PUBLICADOS EN OK PC



NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

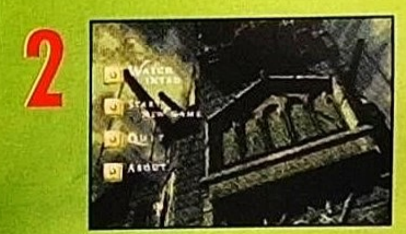
RANKING

1



ACROSS THE RHINE (Microprose/Proein)
No hace falta decir que Microprose son los reyes de la estrategia. Con su último lanzamiento lo han vuelto a demostrar, porque nos hacen sentir la emoción y el riesgo de conducir un tanque desde primera linea de la batalla.

2



PHANTASMAGORIA
(Sierra/Coktel)
La aventura más terrorífica que jamás se haya creado para un ordenador. Sierra es la reponsable de vuestras futuras pesadillas.

3



PRIMAL RAGE
(Time Warner/Erbe)
Los juegos de combate toman muchos caminos. Esta vez, le toca el turno a los animales prehistóricos.

4



JUNGLE BOOK
(Virgin/Virgin)
¿Recuerdas la maravillosa pelicula de Disney? Pues este juego de plataformas te encantará.

5



WEREWOLF VS COMANCHE
(Nova Logic/Elect. Acts)
Los más poderosos helicopteros se enfrentan en una simulación de combate increible.

6



LOADSTAR
(Rocket Science/BMG)
Un piloto espacial que tiene la costumbre de meterse en lios de vez en cuando. Simplemente, un arcade impresionante.

7



MECHWARRIOR 2
(Activision/Proein, S.A.)
Una visión futurista de la guerra. Gigantescos robots con las más potentes armas jamás imaginadas en un mundo feudal.

8



PGA TOUR 96
(Electronic Arts/Elect. Arts)
Uno de los mejores juegos de golf que se hayan creado. Siente la emoción de emular a Seve y compañía.

9



MICROMACHINES 2
(Codemasters/Proein, S.A.)
Los coches más pequeños son también los más divertidos. Una segunda parte mucho mejor que la primera.

10



ZOOP
(Microprose/Proein)
Un juego de inteligencia que nos romperá la cabeza en más de una ocasión. Adicción a tope.



CONTENIDO DEL CD-ROM

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

- Ejecuta Windows.
- Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.
- Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana OKPC del Administrador de Programas; si no existe, se creará un nuevo grupo. En futuras ocasiones puedes utilizar directamente este icono, ahorrándote tener que instalarlo cada mes, ya que el programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

- Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.
- En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.
- No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.
- Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.
- La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 7 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.
- Muchos programas shareware necesitan las librerías VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL o VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que no tengáis ningún problema en localizarlas, las hemos agrupado en un directorio que sale del directorio raíz llamado VBRUN.DLL. Si quieres que Windows esté siempre preparado con estas librerías activas no tienes más que copiarlas desde el CD-ROM a los directorios C:\WINDOWS y C:\WINDOWS\SYSTEM.
- Si se obtiene el mensaje de error "One or more Visual Basic are running", deberás ejecutar el programa Windows desde el Administrador de Archivos. Esto es debido a que nuestro menú de arranque de programas del CD-ROM está programado en dicho lenguaje.
- Si una demo escrita en Visual Basic te da el error de que falta un archivo con extensión VBX, no tienes más que buscar dicho archivo en nuestro directorio OKPC y copiarla a los directorios WINDOWS y WINDOWS\SYSTEM de tu disco duro.
- Muchos programas shareware necesitan que tengas cargado el controlador ANSI.SYS para funcionar correctamente. Para instalar dicho controlador añade la línea DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS a tu archivo CONFIG.SYS.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios que hay que dar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

Si copias un programa al disco duro, se te creará un directorio llamado OKPCCDxx, donde "xx" es el número de CD-ROM publicado junto con la revista. De ese subdirectorio saldrá a su vez otro subdirectorio por cada juego que hayas copiado al disco duro.

MANEJO DEL PROGRAMA WINDOWS

Una vez instalado el programa de menú del CD-ROM se te ofrecerán las siguientes opciones:

- EJECUTAR: Ejecuta un programa del CD-ROM bajo Windows.
- INSTALAR: Ejecuta un programa de instalación especial para un juego en particular. Para jugar con el programa será necesario seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.
- COPIAR: Crea un duplicado del juego en el disco duro seleccionado, para que después pueda ser ejecutado sin necesidad de tener el CD-ROM en la unidad lectora.
- INFO: Si en la pantalla de presentación pulsas sobre el icono Info, podrás ver un breve resumen de consejos para la ejecución del CD-ROM.

LOADSTAR

486/33 o superior,
8 Mb de RAM (Extendida XMS),
VGA, Ratón

Ayuda a nuestro amigo en su difícil tarea de ser el camionero espacial más afamado del universo. Tendrás que vértelas con todo tipo de piratas espaciales y conseguir llegar a tu destino sano y salvo. Este estupendo arcade utiliza video digital a pantalla completa con unas imágenes y sonidos sorprendentes. La versión comecial constará de tres CD-ROM.
Ratón. Utiliza las teclas del cursor para girar en las bifurcaciones y la <Barra espaciadora> para activar el escudo.
Para ejecutar esta demos des-de MS-DOS sitúate en el directorio raíz del CD-ROM y teclea CD\ROCKET. Teclea ROCKET. BAT para ejecutar la demo.

WING NUTS

486/33 o superior, 8 Mb de RAM (Extendida XMS), VGA, Ratón

Si te gustan los combates aéreos de la llamada "Gran Guerra", con Wing Nuts podrás revivirlos de la forma más real posible. El juego es un video interactivo en el que te pondrás a los mandos de un biplano en busca de enemigos y instalaciones terrestres. El manejo del juego es muy simple, pero la adicción, como verás, es enorme.
Ratón. Utiliza los botones del ratón para disparar o lanzar bombas si atacas a tierra.
Para ejecutar esta demos desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz del CD-ROM y teclea CD\ROCKET. Teclea ROCKET.BAT para ejecutar la demo.

WITCHAVEN

486/33 o superior, 8 Mb de RAM,
CD-ROM de doble velocidad,
21 Mb de disco duro,
VGA o SVGA.

Las hordas del mal han vuelto a conquistar la Edad Media. Sólo un experto en todas las armas y que además sea un excelente aprendiz de mago, podrá poner en jaque a las jaurias del mal. Este estupendo arcade 3D soportan tanto gráficos VGA, como SVGA en los que logra su mayor explendor. Para poder jugar a una velocidad aceptable es recomendable que copies el juego a tu disco duro.
Para ejecutar esta demos desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz del CD-ROM y teclea CD\WHAVEN. Teclea WH.EXE para ejecutar la demo.

APACHE

386 o superior, VGA

Presentación del juego Apache Longbow que te dará una idea aproximada de las excelencias de este simulador, revelador en todos los aspectos, que muy pronto estará a la venta en tu establecimiento más cercano.
Esta demo no es jugable.
Para ejecutar esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz del CD-ROM y teclea CD\DIGITAL. Teclea PLAY.BAT para ejecutar la demo.

BRAINDEAD 13

486 o superior, 8 Mb de RAM, VGA, Teclado

Magnífica demo jugable que te transporta a un mundo de dibujos animados donde la diversión y crueldad son lo mismo. Este juego nos recuerda al famoso Dragon's Lair, pero le supera con creces como podrás apreciar en la demo, ya que es mucho más interactivo.
Utiliza las teclas del cursor y la <Barra Espaciadora>.
Para ejecutar esta demos desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz del CD-ROM y teclea CD\BD13DEMO. Teclea BDDEMO.EXE para ejecutar la demo. JUEGOS SHAREWARE

SHAREWARE PARA WINDOWS

Addition & Substraction
Juego de sumar y restar. Perfecto para niños. Sólo cuando aciertan las operaciones, permite al niño jugar un rato. A más operaciones, nuevos y divertidos juegos.

Lammers
Parodia del juego Lemmings donde habias de salvar a esos simpaticos animalitos. Pues aqui te los has de cargar. Que tengas buena destrucción.

Pizza Worm
Juego del snake en modo grafico. La dificultad radica en que cuando giras la serpiente no gira 90 grados sino lo proporcional al tiempo que pulsemos el boton de giro. Cuanto más tiempo pasa, más larga es la serpiente: ahí reside la dificultad.

Star Goose
Fantastico juego de matar marcianos. La acción se desarrolla "sobrevolando" una estructura construída en el vacío. El suelo artificial va pasando bajo tus pies a medida que ... ¡matas!

Five Hundred card game
Juego de cartas en el que juegas contra cuatro jugadores y gana la carta mas alta del palo pintante. Tienes que pulsar la tecla "S" si quieres comenzar a jugar. En setup, la voz acompaña a los textos para elegir opciones.

Xword Vol. 1
Crucigrama para resolver. Todito todo en ingles, lo que quiere decir que si no lo hablas, puedes ir despidiéndote...

Xword Vol. 1 - 6
Crucigrama en ingles. Listo para resolverlo.

Xword Vol. 1 - 7
Otro mas para añadir a la colección.

Xword Vol. 1 - 8
Otro curcigrama parecido a los anteriores. Las palabras son siempre diferentes, pero la mecánica es la misma.

Blasteroid 3-D
Juego parecido al Asteroids pero con la singular diferencia de que la vista es desde la nave. Buenos efectos tridimensionales y de profundidad en ausencia casi total de puntos de referencia. Realista y con un buen sonido.

CyberBox 4.30
Juego en donde has de mover cajas para poder conseguir salir del recinto. Estás dentro de una especie de laberinto que conseguirá volverte loco.

Click-It
El ordenador te muestra imágenes de animales -si es el caso- y debes pulsar con el ratón en la zona del cuerpo que te nombre. Tus conocimiento de los animales mejorará sin duda después de jugar Click-it.

Hexadecimal Maze
Generador de laberintos en tres dimensiones resolubles. Este programa te permite crear laberintos en forma hexagonal. Pueden ser fáciles y con grandes paredes o tremendamente complicados y difíciles de apreciar por lo compacto de su diseño.

Simple Pleasures Solitaire
Conjunto de seis solitarios de cartas. Para entendidos.

Bomber 2.1
Excelente juego basado en el clasico de maquina recreativa llamado 1942. La novedad que introduce es que al perder, el escenario de tu derrota gira 180ß y tienes una perspectiva completa de la situación para mejor comenzar la siguiente batalla.

Revenge of the Mutant Camel
Excelente juego en el cual llevas a un camello que va ayudado por una cabra. Permite jugar a dos personas. Parecido al Pit Bull Cosmo's pero tú puedes disparar hacia atrás y por delante.

Delvion
Hacia tiempo que no veia un juego de naves con esta calidad. Parecido al Nemesis antigÁo, te permite elegir la rapidez de la partida. Es trepidante en algunas ocasiones.

Desert Storm Command
Juego ambientado en la guerra del golfo y en el que tu papel es la de francotirador y destructor de misiles scut con tus patriot. Te sentirás como Rambo con este juego entre tus manos.

Gladiator v3
Juego en el que representas a un gladiador y has de ir matando a la peña que te dispare.

Lugnut Math Citi v2.2
Juego divertido en el que los niños aprenderan jugando. Los ladrillos que te impiden llegar a las salida dentro del laberinto donde te encuentras, desaparecerán bajo tu rayo destructor si aciertas las preguntas correctamente.

Pako 2
Excelente pac-man con graficos VGA y muchas inovaciones. O sea, un comecocos futurista y sorprendente.

Pickle Wars
Juego de arcade en el que has de repeler una invasion marciana corriendo de un nivel a otro, en distintas alturas-como un poseso. Es divertido y con buena música. Ya en la presentación el marciano recibe un "tarjetazo" muy vistoso... cuando lo veas podrás comprenderlo.

Thunder Zone
Juego del tipo Asteroids pero con naves. Recomendable para aquellos que se inician en la saga de los asteroides. Fácil de manejar y muy sencillo.

Tubular World
Excelente juego matamarcianos de scroll horizontal.



Xatax
Increible juego de naves parecido al delvión y al antigÂo némesis donde la imaginación de los artistas ha dejado patente su buen hacer. Jugar para alucinar podría ser el título de un artículo que lo definiese. El diseño tanto de naves como de los decorados. así como los efectos sonoros, son sobresalientes. Te recomiendo que lo juegues con cascos.

Xquest
Juego bastante divertido en el que te has de comer lo que hay en pantalla mientras aniquilas a los malos. La dificultad reside en que no puedes tocar nada que no sean las estrellitas azules y la inercia de tus movimientos juega a menudo malas pasadas.

Baryon
No os recuerda al Raptor? También parece una versión avanzada del 1984 pero a lo bestia.

Fire & Ice
Juego del tipo plataformas. Cuidado es adictivo. Para que te hagas una idea es como sonic pero un poco más lento.

Baron Baldric Demo
Juego del tipo plataformas en el que llevas a un simpatico viejecito que se dedica a abrir las columnas que le impiden el paso a bastonazos. El baron, adem's se pasa el día subiendo y bajando las escaleras de su castillo.

Catch'em
Juego en el cual has de ir recogiendo lo que cae de la parte superior de la pantalla sin que se te escape nada. Muy fácil de explicar pero tremendo cuando te toca recoger lo que te viene encima.

Cubic's Maze
Juego de laberintos donde no conseguirás saber por dónde andas. Si te gustan los retos, éste te va a encantar... si vives para contarlo.

Gods
Excelente juego de plataformas en el que llevas a un swarzi. Igual que Risky Woods con buenos gráficos, acción y mucho color.

Gateway to another world
Juego de aventuras de las que ves desde arriba. Has de tener paciencia y ganas de jugar a los enigmas.

Im-Pede
Excelente versión del juego snake con un pelín de dificultad. Si comes mucho te alargarás y es posible que no quepas, pero la "gracia" es que no puede dejar de comer para seguir jugando.

Last of the free
Juego de naves spaciales que recuerda a la segunda generación de maquinas recreativas.

Mech War
Juego de estrategia militar en el que llevas robots.

MunchGuy
Excelente PAC-MAN que representa a la perfección el original. Se recomienda relentizar la maquina porque como te descuides salen disparados tanto el comecocos como sus perseguidores por los laterales de tu monitor..

Patriot Demo
Impresionista juego en el cual llevas unas lanzaderas con misiles patriot y has de derribar a los misiles Scut antes tu base. El sentido de realidad que adquieres con el juego hará aumentar tus pulsaciones. Muy bueno en su simplicidad.

Road Kill
Aniquila y destroza a tu enemigo con los misiles que disparas desde tu coche. El juego tiene lugar en las calles a vista de pájaro.

Sink Or Swim
Juego de plataformas en donde has de conseguir salvar a la tripulacion del barco siniestrado. Multitud de mecanismos y poleas.

Spit Wad Willy
Juego parecido al fomosisimo PANG en el que habias de ir rompiendo pelotas (¿o bolas...?) que se iban dividiendo en dos. Excelentes efectos sonoros.

Tangle
Excelente juego parecido a "Tron" en el cual puedes seleccionar varias pantallas de juegos y ademas pueden jugar varios jugadores.

Task Force 1942
Demo jugable del juego de estrategia Tak Force de la casa Micropose en donde eres el capitan de un destructor.

Tromania
Excelente juego del Tron en el cual y abeces parece real y todo.

Ommy's Toys: The Next Generation.
Bien, esto se supone que es un programa para niños, aunque yo pienso que al programador se le ocurrio un día en que estaba cabreado y no especificó qué edad deberían tener esos "niños"

Holiday Lemmings
Versión de los lemmings para las navidades de 1993. ¿Crees que debería decir algo sobre ellos?¿O es que no son bastante conocidos?

Xmas Lemmings
Versión de los lemmings para las navidades de 1990. Nuestros adictivos amigos.

Bugs
Juego de tablero para niños. es educativo y además utiliza la voz con un efecto sorprendente.

Fuzzy
Excelente y divertidisimo juego de golf con graficos impresionantes y una musica brutal. Como en otras ocasiones, vuelvo a recomendar jugarlo con cascos.

Time Hunters
Buena trama, un gran repertorio de efectos sonoros y potentes disparos. Excelente juego de matar dinosaurios. ¿¿¿ Pero no estan ya muertos ???

Rollin
Juego en el que has de conducir una pelotita por un recorrido recogiendo lo que encuentres. Unos transportadores te permiten viajar de decorado en decorado. Algo del estilo de "Marble Madness" en Game Boy pero con superficies mas anchas.

Club Slots
Excelente maquina tragaperras con graficos VGA y un montón de opciones.

DC World
Paquete con el que podras crear tus propios juegos.

The Animated SVGA Memory Game
Tipico juego de descubrir donde esta la pareja de la carta levantada con la excepción de que es en SVGA. Una de sus opciones te permite verlas animaciones que descubres en las cartas con los fotogramas debajo. Algunas tienen hasta 39 fotogramas distintos.

Air Fight 1.0
Juego arcade de rescate aäreo. Controla tu helicoptero, esquiva los ataques enemigos y recoge los soldados aliados. Buenos gráficos con 256 colores.

Comet Buste4rs! 1.1
Juego de alta velocidad con gráficos renderizados, sonido y posibilidad de control por teclado o joystick. Los asteriodes atacan de nuevo.

Fire Fighter for Windows
Dirige la lucha contra los incendios en este complejo pero adictivo juego en el que tienes que controlar a todo el departamento de Bomberos.

Graditor
Excelente juego de naves espaciales luchando contra la atracción de la gravedad. Múltiples configuraciones de la gravedad.

Gravity Well
Excelente juego espacial en el que tendrás que guiar a tu nave para destruir a las naves enemigas y aterrizar en misteriosos planetas.

Hit or Miss
Gran juego arcade con gráficos digitalizados y sonido. Altamente recomendado en tu HD!!

Double Oak Games
Recopilación de diferentes y pequeños juegos para Windows que harán tus delicias en tu tiempo libre. Incluye un juego tipo Invasores, uno de Misiles, un juego de la Serpiente, otro de memoria y mucho más!

Reproduction Man
Sublime juego arcade en el que un espermatozoide tendrá que ser guiado por ti para que pueda fecundar a su correspondiente óvulo. Los grÖficos són increibles, las animaciones también lo són. El juego que nunca podrás encontrar en el Vaticano!!! El juego que algunos nunca jugarán!!!

Six Feet Under!
Otro juego arcade en el que tienes que esquivar las trampas para lograr recoger las joyas de cada pantalla y así poder hacerte rico o dárselas a la gente necesitada.

Angela's Bug Swat
Otra nueva entrega de este pequeño que ya empieza a ser un clásico de los juegos Shareware ya que casi cada més aparece una nueva versión. Al parecer Angela debe ser una programadora super-productiva, la competéncia más directa que puede tener el mismísimo Bill Gates!!! En esta versión aparecen murciälagos voladores y más bichos que aplastar. Las predicciones apuntan que en dos años podremos

ver este juego con gáficos vectoriales 3D y en VR.

Vyper for Windows
Otra adaptación del juego de la serpiente. El bicho en questón, a medida que va comiendo flores va creciendo y le es más difícil no cruzarse con el mismo. Como el Im-pede para el DOS.

Magic 8-Ball!
Este pequeño juego esconde el poder de desvelarte tu fortuna con simples preguntas de si o no.

BoGgLed!
Construye el máximo de palabras a partir de una combinación aleatória de letras.

Casino Craps
Juego de cartas para windows.

7Flip 'em 1.0 for Windows
Pequeño juego de dados y fichas numéricas para Windows.

Fortune Kookie
Bonito juego que, al estilo de las galletas chinas, te muestra una combinación numérica aleatória que te puede ser muy útil para poder hacerte millonario y asi poder comprarte todos los programas legales que quieras y podrás desengancharte del despreciable hábito de piratear programas que tantos remordimientos te está causando.

Kas Keno 2.0 for Windows
Simulador del juego del Keno para tu PC.

Lotti51 & Lotti39
Generador aleatório de combinaciones numericas que te ayudarán en tu empeño de hacerte millonario sin trabajar y gastandote todo lo que tengas con la lotería.

Lottsa Lotto Picks!
Otro generador aleatório de combinaciones numéricas para lo mismo. ¿Porqué será que no todos los informático son ricos?

UK National Lottery Syndicate Manager
Otro generador aleatório de combinaciones numericas Esta vez se trata de la lotería Inglesa.

W Rack O
Juego de cartas con números para uno o dos jugadores en ordenadores PC compatibles y con un HD y Windows instalado, algo que hace 20 años era un sueño de locos.

Yatch
Juego de dados par Windows en el que pueden participar hasta 4 jugadores que no tengan nada mejor que hacer solos.

Z Blast
Un programa nuevo en el mundo de la informática: otro generador aleatório de combinaciones numéricas para la lotto. Lo que tiene este de innovador es el gráfico de 256 colores de presentación.

Action 123
Programa que enseña a los niños los números con bonitos dibujos y animaciones. Como procede, la música y la voz indispensables.

Animal
Juego de preguntas y respuestas sobre animales. Para poner a prueba tus conocimientos sobre el mundo que nos rodea.

Block Head
Sencillo juego de estrategia parecido al tres en raya, pero mas complejo, para niños.

Click it!
Enseña a tus hijos cual es su peor enemigo, quien es en verdad el "hombre del saco", quien perturbará todos sus sueños ilusiones en su vida... los usuarios del Macintosh!!!! En este juego te has de valer de tus reflejos y conseguir que las ventanas de Windows ganen adeptos contra las grises y sobrias ventanas de los Mac. Los responsables de todos tus males... son usuarios de Macintosh!!!

Iconcentration (Icon-s.BMP win\kids\icon-s icon-s.exe SNN)
Juego de memória de parejas de iconos para niños usuarios de Windows.

Match 'em
Juego de memoria en el que tienes que emparjar los dos iconos que sean iguales.

Pairs
Juego para niños en el que tienes que memorizar y emparejar dos iconos que sean iguales.

Recycle Mania!!!
Fantástico juego para menores y mayores que nos enseña la "cultura del reciclaje" con objetos cotidianos de papel, plástico, aluminio y vidrio que se pueden reciclar. Pon a prueba tus reflejos y aprende con otros objetos que también se pueden reciclar. Super-divertido y adictivo.

Ilusions
Juego de memorizar parejas de iconos. Tiene una especie de puzzle donde la dificultad no suele ser desesperante. Es un juego cómodo y sencillo.

Invisible Maze
Juego de laberintos en el que no puedes ver las paredes. Estas van apareciendo a medida que avanzas por los pasillos. Si te ves muy apurado puedes pedir que el ordenador te las muestre por unos instantes.

Jixxa
Excelente juego de puzzles. Tienes que recomponer las fichas desiguales que componen una imagen digitalizada.

Smart Maze
Generador de laberintos. Múltiples opciones de configuración. Incluso tiene prevista la impresión de los mismos.Muy bueno!

Solitary Croquet for Windows
Simulador del juego anglosajón del Croquet. Un pequeño juego con muchas posibilidades.

Golf League Recorder
Completa base de datos para llevar al día las competiciones mundiales de golf.

Ice Pick for Windows
Completa base de datos para llevar al día la NHL, la liga de Hockey americana. Igual que para el golf.

Turbo Tourney
Juego del Basketball par Windows.

Nessysoft RiskIT for Windows
Adaptación del juego de estrategia del Risk para Windows. Es lo mismo.

WinWar II
Juego de estrategia que te situa en la Segunda Guerra Mundial. Gana la guerra con tus tropas aliadas con la perfección y limpieza que te permitirá esta herramienta aún no soñada en aquellos tiempos..

WinWar II 2.0
Nueva y mejorada versión de este juego de estrategia militar.

Bago
Construye el máximo de palabras con el mínimo tiempo!

Crypto v2.0
Descifra mensajes codificados utilizando tus dotes de deducción y de lógica.

CrossWord Construction Kit v1.10
Generador de crucigramas para windows.

Dial Word
Con combinaciones numericas puedes llegar a adivinar las palabras. ¿Quién dijo que las letras y las ciencias estaban reñidas?

The Egg Cartoon Game
Juega contra tu PC o un adversario que respire en este juego que consiste a través de los numeros, de construir palabras. Del estilo del dial word.

Guessit!
Juego del ahorcado para Windows. Es el juego más antigÁo y el mas simple, pero cómo pega después de tantos años!...

Hollywood Scramble
Juego de asociar series de TV y películas con actores. ¿Quizá un poco dificil en inglés?

SmartCross
Juego de cruzigramas para Windows.

Smiles
Este juego consiste en asociar parejas de nombres que puedes escojer entre diferentes temas.

Spiders
Variante del juego de cartas de la Araña. En esta versión las cartas se han sustituido por fichas de colores con números y letras.

Words Wiz
Puzzle de letras donde encontrarás varia herramientas para llevar a buen fin tu empresa.

Word Search construction Kit Generador de crucigramas para Windows 3.1.

Crossdown for windows 1.1
Excelente generador de crucigramas con diversos ejemplos. El mejor que se ha visto!!!

Yerout! 2.0
Trivial de preguntas y respuestas que



pondrá a prueba tus conocimientos sobre el mundo del BaseBall.

Blob
Juego de mesa para windows. Coloca tus fichas en el tablero para conseguir dominar todas las casillas. Es muy parecido al Spot, aquel donde las fichas saltaban y llevaban gafas de sol.

Code Breaker
Adaptación del clásico juego Mister Mind en el que has de descubrir la secuencia en los colores.

Chess
Adapatación para Windows de un antiguo juego de origen oriental que se desarrolla sobre una cuadrícula blanca y negra con unas extrañas figuras de color blanco y negro. El objetivo del juego es matar a la figura que se le otorga el personaje de rey. Cada ficha tiene unos movimientos particulares. Este extraño y desconocido juego, es llamado por los expertos en el tema "Ajedrez" para no confundirse entre ellos aunque hay diversas discrepancias al respecto dado el desconocimiento que envuelve al singular y extraño pasatiempo. En lo que coinciden los pocos que conocen la existencia del enigma en questión, es que el último movimiento de la partida viene precedida por una rara expresión que dice algo así como «jaque mate». Sólo són teorías. Los antigÅos persas lo llamaban "el juego del Sha"

Connect Four for Windows
Adapatción del clásico juego de la empresa MB "Conecta cuatro" (pon 4 fichas en linea para ganar) Es como las tres en raya pero con cuatro.

Cubix 1.0
Desfasante juego en 3D!!! Hasta ahora, el juego en el que todos hemos participado en las horas de clase o en la oficina que consiste en conseguir crear el mÕximo de cuadrados dibujando sus paredes en una hoja cuadriculada, ahora viene sublime, versionado en Tres Dimensiones. Pruebalo y no te arrepentirás.

E-chess
Otra adaptación del extraño juego del Ajedrez y que viene provisto para desarrollar partidas a través del E-mail (correo electrónico para los ateos).

Flip out
Con el juego Flip Out vas a flipar!!! (Ja, Ja, Ja! Casi no doy pena). El juego, consiste en emparejar cuantidades numéricas para memorizar su posición en el tablero e intentar relacionarlas consecutivamente. También hay figuras geométricas.

Gazebo
Lo mas original de esta adaptación del juego del Ajedrez es que se llame Gazebo. Puede ser que exista alguien o algo con semejante nombre? La Humanidad pensaba que no pero...

Gold Hunt Gold Hunt
(La Búsqueda del Oro) es un interesantísimo juego en el que tienes limitadas oportunidades de encontrar la casilla donde se esconde el tesoro. Guiate por las pistas que te indican cuantas casillas faltan para encontrarlo. Si lo encuentras, haz una pulsera para tu novia, o para tu novio.

Gomoku Narabe
Prueba de conseguir hacer un Cinco-En-Raya antes que tu oponente lo logre y no puedas vivir con la conciencia tranquila. Tan adictivo como casi todos los juegos simples.

Ishido
Juego de mesa de origen oriental y no es el ajedrez.

Mah Jongg
Existe algún usuario en este mundo que no conozca el juego de las fichas colocadas en piramide del Mah Jongg? Pues esta es una variante sobre un tablero plano.

Match Make
Juego que consiste en memorizar la situación en el tablero de juego de las letras y así emparejarlas consecutivamente hasta que estén hechas todas las parejas.

Monkey
No es el Monkey Island para Windows! Este juego de mesa consiste en guiarte por los numeros para que el mono se coma su platano.

Office Darts 3.01
Juego de pared. Un simple simulador de un partida de dardos.

Pop-It!
Juego con sonido digitalizado. Pulsa sobre las casillas y aparecerá un pompa similar a las de jabón. Cómo un proyecto de programador puede tener una mente tan retorcida que le impulse a compilar algo parecido?

VaxMan
Este juego puede parecerse al Ajedrez... pero no! No se le parece sino que es el mismísimo juego del ajedrez. Porqué se llama Vaxman? *Win Block Trata de terminar la partida con más fichas en el tablero que tu adversario.

Bridge Assistant v2.1
Juego de cartas del Bridge para Windows.

Brigzee for Windows 2.2
Juego del Yahtzee mezclando las reglas con el Bridge. Cartas y mas cartas.

Canfield For Windows
Juego de cartas para windows.

Casino BlackJack 2.1 for Windows
Juego de cartas del BlackJack para Windows.

Cribbage
Juego de cartas del Cribbage para Windows.

Crispy1
Juego de cartas en el que tienes que conseguir poner los reies arriba, las reinas a los lados y las sotas en las esquinas que forman la cuadrícula de cartas.

CsPoker
Juego de cartas del póker para Windows.

Double Deck Solitaire
Juego de cartas solitario para Windows.

Discard J
uego de cartas solitario para windows.

DPoker
Juego de cartas del Póker para Windows.

Draw5
Juego de 5 cartas para windows.

Egg
Fantastico juego de cartas multimedia, con sonido y animaciones que te harán gozar de lo que es una buena partida de cartas.

Four Seasons
Juego de cartas de las Cuatro Estaciones para Windows.

FoxFire 1.3
Juego de cartas solitario para windows.

FunSol
Recopilación de 100 juegos de cartas solitarios en la versión registrada. Todos para windows.

Gaps!
Variante del juego de cartas del solitario para Windows.

GinRummy
Juego de cartas con sonidos digitalizados para Windows.

Casino Verite BlackJack
Fantástico juego de cartas para Windows. Buenos gráficos.

HDS Hi-lo 'Lite'
Juego de cartas para windows.

JackMatique
Juego de cartas del BlackJack para Windows.

Montana
Juego de crtas Montana para Windows.

Rummy500
Juego de cartas para Windows.

Rummy501
Nueva versión mejorada de este juego de cartas.

Seaheaven Towers
Juego de cartas para windows.

SoLaTor Suite Vol. 1
Recopilación de 5 juegos de cartas solitarios en un solo .EXE!

TeleCards for Windows
Juego de cartas para windows.

Towers for Windows
Juego de cartas solitario para Windows.

Canasta
Juego de cartas del clásico juego de la Canasta para windows.

WinBridge
Juego del Bridge para Windows.

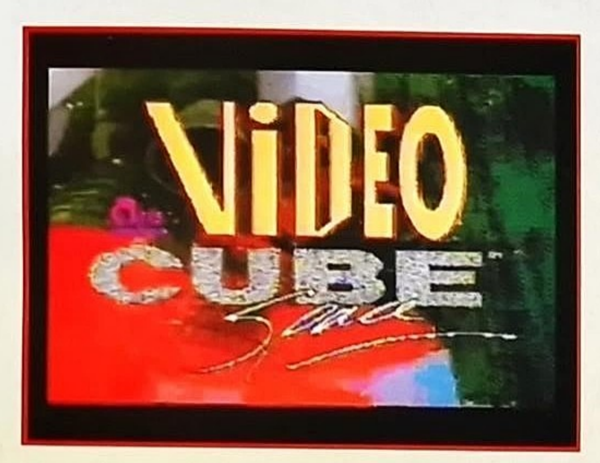
WinPoker 3.0
Juego de cartas de cartas para Windows.

WinSpades
Juego de cartas para Windows.

CONTENIDO DEL CD-ROM

VIDEO CUBE:

LA DIVERSION ELEVADA AL CUBO



Introdúcete de lleno en el fascinante mundo de los rompecabezas, con este juego de inteligencia en tres dimensiones que pondrá a prueba tus cinco sentidos mientras intentas formar las seis imágenes, que con el tema del espacio, se hayan ocultas entre las seis caras de cada uno de los segmentos en que está formada la figura. ¿Te atreves a aceptar el reto que te ofrecemos? Video Cube es un juego completo que os ofrecemos en exclusiva a parte del CD-ROM de todos los meses con sus increíbles demos.

INSTRUCCIONES:

Bienvenido a Video Cube, el juego de rompecabezas que le obligará a emplear toda su imaginación, conocimientos y capacidad de reacción en cada una de las seis imágenes de cada nivel. Haga clic en una pieza para rotarla y completar la imagen.

Una vez resueltas las seis imágenes, pasará al siguiente nivel y estará un paso más cerca de descubrir los secretos de Video Cube.

PARA INSTALAR EL PROGRAMA:

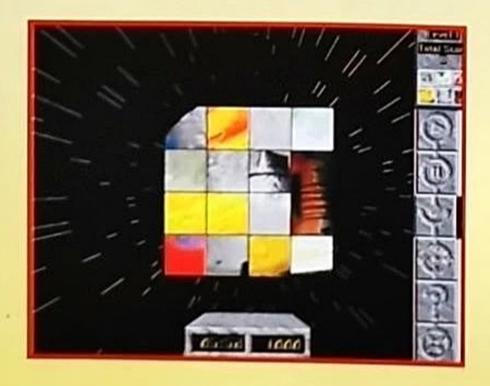
1. Inicie Windows e introduzca el CD de Video Cube en la unidad de CD-ROM.
2. Seleccione Ejecutar en el menú Archivo del Administrador de programas.
3. Teclee D:\SETUP, donde "D" es la letra de la unidad de CD-ROM.
4. Siga las instrucciones en pantalla para instalar el programa.

RESUELVA LOS ROMPECABEZAS:

El objetivo de este juego es solucionar los seis rompecaezas por nivel en el tiempo asignado. ¡Luche contra reloj para obtener la máxima puntuación

PARA EJECUTAR EL PROGRAMA:

1. Asegúrese de que el CD de Video Cube se encuentra en la unidad de CD-ROM.
2. Haga doble clic en el icono de Video Cube que se creó al instalar el programa.
3. Teclee su nombre cuando se lo pida el programa y pulse INTRO.
4. Haga clic en el botón Play de la paleta de herramientas a la derecha de la pantalla para comenzar a resolver el rompecabezas.
   Haga clic en el botón Help de la paleta de herramientas para obtener más información sobre cómo utilizar este juego.
5. Cada nivel del juego presenta seis imágenes o rompecabezas.



Utilice el ratón para rotar las piezas y colocarlas en el lugar correcto.

SUGERENCIAS Y CONSEJOS PARA JUGAR CON VIDEO CUBE:

✓ Cada vez que gire uno de los pequeños cubos, perderá puntos.
Intente resolver la imagen con unos pocos giros para obtener la mayor puntuación.

✓ Los pequeños iconos de la esquina superior derecha de la pantalla representan las seis imágenes en cada uno de los niveles. Los iconos están organizados de forma que una imagen se encuentra encima o debajo de su opuesta. Al girar el cubo correspondiente a una de las caras superiores, obtendrá la cara que se encuentra debajo.

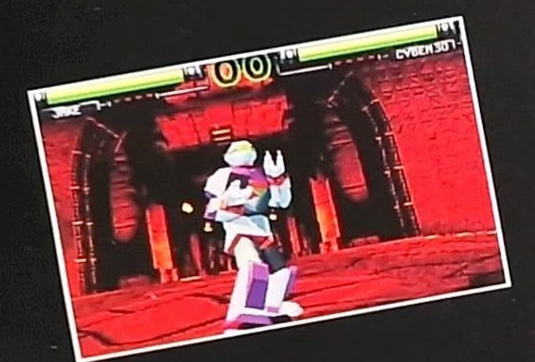














EL GRAN JUEGO DE LUCHA 3D

Juego de lucha en 3 Dimensiones con personajes diseñados con polígonos, en los cuales se destaca la rapidez de movimientos, la cantidad de cámaras con vistas diferentes durante el combate y su multitud de movimientos diferentes.

¡Vive la sensación del combate cuerpo a cuerpo!

CD-ROM





PHILIPS

SERVICIO TECNICO AL USUARIO
(91) 528 83 12

MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel. (91) 539 98 72
Fax (91) 528 83 63



IMAGEN LIMITE